ಸಂಚಿಕೆ 2 / ಫೆಬ್ರವರಿ 2022
ಚಾತುರ್ಮಾಸಿಕ / ಕನ್ನಡ ಆವೃತ್ತಿ / ಬೆಂಗಳೂರು

Azim Premji University

ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ

ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್

ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿಯ ಒಂದು ಪ್ರಕಟಣೆ



ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ

ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ 'ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್', ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕುರಿತ ಪ್ರಕಟಣೆಯಾಗಿದ್ದು ಸಾರ್ವಕಾಲಿಕ ಮಹತ್ವವುಳ್ಳ ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯವುಳ್ಳ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಹಾಗು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಷಯಾಧಾರಿತ ಚರ್ಚಾ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು, ಶಿಕ್ಷಕ ಶಿಕ್ಷಕರು, ಶಾಲಾ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರು, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಶಿಕ್ಷಣ ರಂಗದ ಕಾರ್ಯಕರ್ತರು, ಪೋಷಕರು ಹಾಗು ಸರ್ಕಾರೇತರ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ತಲುಪಿಸುವ ಮಹತ್ತರ ಆಶಯವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಇದು ವಿಭಿನ್ನ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳು ಮತ್ತು ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಹೊಸ ಹೊಸ ಮತ್ತು ತಜ್ಞ ವಿಚಾರಧಾರೆಗಳನ್ನು, ಆಲೋಚನೆಯನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುವ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ನವೀನ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನಗಳ ಕಥನಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತದೆ. ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ರಂಗದ ಈ ವಿಚಾರ ಮಂಥನದಲ್ಲಿ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅನುಭವಗಳ ನಡುವೆ ಸಮತೋಲನವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನ ನಮ್ಮದಾಗಿದೆ.

ಈ ಸಂಚಿಕೆಯು ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾದ 'ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್' ಸಂಚಿಕೆ 10, ಆಗಸ್ಟ್ 2021ರ ಅನುವಾದವಾಗಿದೆ. ಅನುವಾದಿತ ಸಂಚಿಕೆಗಳ ಪಿಡಿಎಫ್ ಮತ್ತು ಬಿಡಿಲೇಖನಗಳು https://anuvadasampada.azimpremjiuniversity.edu.in/ ಈ ಲಿಂಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

ಸಂಪಾದಕರ ಮಾತು



ದೆಹಲಿಯ ಶಾಲೆಯೊಂದರ ಶಿಶುವಿಹಾರದ ಮಕ್ಕಳು ಮಾದರಿ ಭೂಗೋಳದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಎಲ್ಲಾ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳಂತೆ ಜೋರಾಗಿ ಕಿರುಚಾಡುತ್ತಾ, ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾ ಮತ್ತು ತಮ್ಮಷ್ಟಕ್ಕೇ ಗಲಾಟೆ ಮಾಡುತ್ತಾ, ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ತರಗತಿಯನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸುವುದು ಸಹಾಯಕ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸವಾಲೇ ಆಗಿತ್ತು. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಒಂದು ಮಗು ಆತನ ಅಂಗಿಯ ತೋಳನ್ನು ಎಳೆದು, 'ಇದರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರು ಎಲ್ಲಿದೆ?' ಎಂದು ಕೇಳಿತು (ಆ ಮಗುವಿನ ತಂದೆ ಇತ್ತೀಚೆಗಷ್ಟೇ ಬೆಂಗಳೂರಿಗೆ ತಮ್ಮ ವಾಸವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದ್ದರು). ಬೋಧನಾ ಸಹಾಯಕ ಕೋಪದಿಂದ 'ನಾವೀಗ ಇಲ್ಲಿ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತಿಲ್ಲ' ಎಂದು ಹೇಳಿದರು!.

ಸಹಾಯಕ ಶಿಕ್ಷಕ ಆ ಭೂಗೋಳವನ್ನು ತರಗತಿಗೆ ತಂದಿದ್ದುದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸವೇ ಆದರೂ ಅದನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ 'ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ' ಬಗ್ಗೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಪೂರ್ವ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡೇ ಬಂದಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಈಗ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ವ್ಯಕ್ತವಾದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದುದನ್ನು ಅವರು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿದ್ದರು. ಅದಕ್ಕೆ ಅವರು ಸಿದ್ಧರಾಗಿ ಇರಲಿಲ್ಲ, ಮುಕ್ತವೂ ಆಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಹೀಗಿರುವಾಗ, ಇದರಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷದ ಕಲಿಕೆ ಏನು ಬಂತು? ಮಕ್ಕಳ ಕುತೂಹಲ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿಯ ಮೂಲ ಗುಣವನ್ನು ತಣಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನವಾದರೂ ಇಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಿದೆ? ಹೊಸದರ ಕಲಿಕೆಯ ಅಗತ್ಯತೆ, ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುವ ಗುಣ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಕಲಿಕೆಗೆ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ಎಲ್ಲಿದೆ?

ಈ ಸಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿ 'ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ಕಲಿಯುವುದು' ಎಂಬ ನೆಲೆಯ ಎರಡು ವಿಸ್ತೃತವಾದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತ–ವಾಗಿರುವ ಲೇಖನಗಳಿವೆ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಪಾಠಗಳು ಅಂದರೆ– ತಂಡದ ಕೆಲಸ, ತಂತ್ರ ಅಥವಾ ಕೌಶಲ, ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಗೌರವ, ಹಂಚಿ–ಕೊಳ್ಳುವುದು, ಜಗಳಗಳನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸುವುದು, ಚರ್ಚೆಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವುದು, ಶೋಷಣೆಯನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸುವುದು; ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ವರ್ತುಲ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ (circular learning) ಬೋಧನಾ ಕಲೆಯಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು; ಎಣಿಕೆ, ಗುಂಪುಗೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಮಣಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವಂತಹ ಸರಳವಾದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಬಹುದು. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ರಚನಾತ್ಮಕವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಅಂದರೆ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಡಿಯೊಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಟವಾಡುವಂತೆ ನಟಿಸುವ, ರಚನಾತ್ಮಕವಲ್ಲದ ಆಟೋಟ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಇವೆ. ಆದರೆ ಇವೆರಡರ ಉದ್ದೇಶವೂ, ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಕೌಶಲವನ್ನು ಹೊರಗೆಳೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವುದೇ ಆಗಿದೆ.

ಇಲ್ಲಿನ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದಿರುವ ಮತ್ತು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿರು–ವವರಲ್ಲಿನ ಉತ್ಸಾಹದ ಅರ್ಧದಷ್ಟನ್ನಾದರೂ ಗಿಟ್ಟಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ನಾವು ಹೆಚ್ಚಿನದ್ದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದಂತೆ. ವಿಜ್ಞಾನ, ತತ್ವಶಾಸ್ತ್ರ ಮತ್ತು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಆಟದೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಯುವುದು ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ಏಕೈಕ ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ ಎಂಬ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿನ ಪ್ರಧಾನ ಲೇಖನಗಳು ವಿಸ್ತೃತವಾಗಿ ಶೋಧಿಸಿವೆ. ಕೆಲವು ನಿಗದಿತ ಕಲಿಕೆಯ ಫಲಿತಕ್ಕೆ ಆಟಗಳು ಹೇಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿವೆ ಎಂಬ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿರುವ ಹಲವು ಲೇಖನಗಳು ಈ ಸಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಖಚಿತವಾಗಿಯೂ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ನಮ್ಮ ಕ್ಷೇತ್ರ ಸಹಾಯಕರು ತಾವು ತರಗತಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ರೂಪಿಸುತ್ತಿದ್ದೆವು ಎಂಬ ಬಗ್ಗೆ ಹಲವಾರು ಉದಾಹರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ನಿದರ್ಶನಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ನಿಜ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ, ಈ ನಿರೂಪಣಾ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಲೇಖಕರೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದು ಒಂದು ಚೇತೋಹಾರಿ ಅನುಭವ. ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಗಣಿತದಂತಹ ಬೋಧನೆಯ ಮೂಲ ಕೌಶಲಗಳಲ್ಲಿ ಮನರಂಜನೆ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿ ಕೆರಳುವಂತೆ ಮಾಡುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಾಕುವ ಶ್ರಮ ನಿಜಕ್ಕೂ ಪ್ರೇರಣಾದಾಯಕ. "ಹಲವು ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಆಟವು ಮಗುವಿನ ಮನೆ ದಿನಚರಿಯ ಭಾಗವಾಗದೇ ಇರುವ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು, ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಮಯ ಮೀಸಲಿಡುವುದು ನಮ್ಮ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯಾದರೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಶ್ರೇಷ್ಠ" ಎಂದು ಓರ್ವ ಲೇಖಕ ಬರೆದಿದ್ದರು. ಟ್ರಾಫಿಕ್ ಮಧ್ಯೆ ಬಾಲ್ ಪೆನ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾರಾಟ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಏಳೆಂಟು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕನೊಬ್ಬ, ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಬಾಕಿ ಪೆನ್ನುಗಳನ್ನು ಖರೀದಿಸಿದರೆ ದಿನವಿಡೀ ತಾನು ಆಟವಾಡುತ್ತಿರ–ಬಹುದು ಎಂದೂ, ತನ್ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಪೆನ್ನುಗಳು ಉಳಿದಿವೆ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ದರ ಎಷ್ಟಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ತಾನೇ ಕ್ಷಣಮಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಹೇಳಿದ್ದ ಸನ್ನಿವೇಶ ನನಗೆ ನೆನಪಿಗೆ ಬರುತ್ತಿದೆ.

ಮತ್ತಷ್ಟು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ ತುಣುಕುಗಳಿಗಾಗಿ, ನೀವು ಪುಟ ತಿರುವಿಹಾಕುವ ಮುನ್ನ, ಇದು ನಿಮ್ಮ ನಿಯತಕಾಲಿಕೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೆನಪಿಸುತ್ತೇವೆ. ಇಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಕೇಳಲು ನಾವು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ. ಹಾಗಾಗಿ, ನಿಮ್ಮ ಸಲಹೆಗಳು, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಗೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ನೀವು ಬಯಸುವ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮ್ಮ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸುತ್ತಿರಿ. ಎಂದಿನಂತೆ, ನಿಮ್ಮ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳು ನಮಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಮೌಲ್ಯಯುತ.

ಶೆಫಾಲಿ ತ್ರಿಪಾಠಿ ಮೆಹ್ತಾ
ಸಹಾಯಕ ಸಂಪಾದಕಿ
shefali.mehta@azimpremjifoundation.org

ಪರಿವಿಡಿ



ಧ್ವನಿಗಳು

ಪರಿವಿಡಿ

ಆಟ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ | ಕೆಲವು ಚಿಂತನೀಯ ಅಂಶಗಳು

ಸಿ. ಎನ್. ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯಮ್

ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿ ಪ್ರಾಕ್ಟಿಸ್ ಕನೆಕ್ಟ್ (i) ಕುರಿತು ಪ್ರಕಟವಾದ ದೀರ್ಘ ಪ್ರಬಂಧದ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ರೂಪ:

ತತ್ವಜ್ಞಾನಿಗಳು ಮತ್ತು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಆಟವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಎಂಬಂತೆ ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆನಂದದ ಹೊರತಾಗಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಬೇರೇನೂ ಹುಡುಕಾಟದ ಉದ್ದೇಶ ಇರುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ತೀರ್ಮಾನ ಇರಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟವು ನಂಬುವಂತಹ ಅಥವಾ ಕಾಲ್ಪನಿಕವಾದ ಜಗತ್ತೊಂದನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಎಂತಹ ಜಗತ್ತು ಎಂದರೆ ಅಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಸ್ತುಗಳಿಗೂ ಕೂಡಾ ಹೊಸ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಹೊಸ ಹೊಕ್ಕುಬಳಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಮಗುವಿನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಮಗು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಬೆರೆಯುವಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಾತ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಗಮನ ಸೆಳೆದಿದ್ದಾರೆ. ನಾವು ದೊಡ್ಡವರಾದರೂ ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತತ್ತ್ವಜ್ಞಾನಿಗಳು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದ್ದ ಹಂಟರ್-ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಎಂಬ ಕ್ರೀಡೆಯು ತನ್ನ ಆಟದ ಮತ್ತು ತಮಾಷೆಯ ಮೂಲಕ ವರ್ಗ ಸಮಾನತೆಯನ್ನೇ (egalitarianism) ಒತ್ತಿ ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಹಿರಿಯರ ಕಾಳಜಿ, ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಅಥವಾ ತರಬೇತಿ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲದೆ ಎಲ್ಲ ಹೊತ್ತೂ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾ ವರ್ಗ ಸಮಾನತೆಯನ್ನು ಪೋಷಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳೇನೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ಇಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನದನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡವರ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಭಿನಯಿಸಿ ತೋರಿಸುವ ಆಟವೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. “ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಹಂಟರ್-ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಹಿರಿಯರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದದ್ದನ್ನು ತಮ್ಮ ಪಾಡಿಗೆ ತಾವು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮಗೆ ತಾವೇ ನಿರ್ದೇಶನ ಕೊಟ್ಟು ಹುಡುಕುವ ಮತ್ತು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹಿರಿಯರು ಭಾವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಂಟರ್-ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಮೂಲಕ ಹಿರಿಯರಾಗಿ ಬದುಕು ಸಾಗಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಮೌಲ್ಯಗಳು, ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಜ್ಞಾನ ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ”. (ಗ್ರೇ, 2009, ಪು. 505) ಹೌದು, ಮಕ್ಕಳು ಖಂಡಿತವಾಗಿಯೂ ಹಿರಿಯರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರಾದರೂ ಅದು ಸ್ವಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಮಾತ್ರ. ಹಂಟರ್ ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಂದೂ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ವೀಕ್ಷಕರು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. “ಹಂಟರ್- ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ ಗೆಲ್ಲುವವರು ಮತ್ತು ಸೋಲುವವರನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಲ್ಲ. ಇದು ಕೇವಲ ಮೋಜಿನ ಆಟ ಅಷ್ಟೇ. ಮೋಜಿನ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿ, ಸಂಯೋಜನೆ, ಬಾಳಿಕೆ, ಸಹಕಾರ ಮತ್ತು ಹಾಸ್ಯಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅವರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಗೆಳೆತನದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ”. (ಅದೇ ಪು. 514)

ನಮಗೆ ವೆರಿಯರ್ ಎಲ್ವಿನ್ (ಎಲ್ವಿನ್, 1947) ಅವರ ಮುರಿಯಾಸ್ (ಒಂದು ಬಸ್ತಾರ್ ಬುಡಕಟ್ಟು) ಅನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಘೋಟುಲ್ (ಬುಡಕಟ್ಟು ವಸತಿ) ಎಂದು ಸಾಂಸ್ಥೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಹಿರಿಯರ ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಹತ್ತಿರದ ಸಂವಾದ ಏರ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅದು ಸ್ವತಂತ್ರವಾದ ಸಂವಾದ. ಅದೊಂದು ಮೋಜಿನ, ಉತ್ಸಾಹದ, ಹಾಡು-ಕುಣಿತ, ಆಟ, ತಮಾಷೆ ಮತ್ತು ಗಂಭೀರ ಕೆಲಸಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಜಗತ್ತು.

ಹಾಡು ಮತ್ತು ನೃತ್ಯ, ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಮನರಂಜನೆಗಳು ಇವೆಲ್ಲ ಆಟವನ್ನು ತೀವ್ರವಾಗಿ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ತಮ್ಮದೇ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಬೆರೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಇರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳಾಗಿವೆ ಎಂದು ಎಲ್ವಿನ್ ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವಿಭಕ್ತ, ಸ್ತರೀಕೃತ, ವ್ಯಕ್ತಿಕೇಂದ್ರಿತ ಕುಟುಂಬಗಳಿರುವ ಸಮಾಜ-ವೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಘೋಟುಲ್‌ನಂತಹದ್ದನ್ನು ಊಹಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಕಷ್ಟ. ವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬಗಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರ ಅಣತಿಯಂತೆ ನಡೆಯುವ ನರ್ಸರಿಗಳು, ಕಿಂಡರ್ ಗಾರ್ಡನ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಶಾಲೆಗಳೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕೀಕರಣದ ಸಾಂಸ್ಥಿಕ ನೆಲೆಗಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಗಿವೆ. ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಕೂಡ, ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಮಗುವಿನ ಸಾಮಾಜಿಕೀಕರಣದಲ್ಲಿ, ಅದರಲ್ಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹಿರಿಯರು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಬಹುಪ್ರಧಾನವಾದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಗು ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜ್ಞಾನ ಪ್ರಪಂಚದ ಮೇಲಾಗಲೀ, ತರ್ಕದ ಮೇಲಾಗಲೀ ಪ್ರಭುತ್ವ ಸಾಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಜಗತ್ತಿಗೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಿರಿಯರ ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಆ ಮಗು ಕೇವಲ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ ಅಷ್ಟೇ. ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿನ ಈ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯೇ ಕಟ್ಟಕಡೆಯದಾಗಿ ಸಮುದಾಯವೊಂದು ತಲೆಮಾರುಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿದ ಜ್ಞಾನ, ಸಂಕೇತ, ಉಪಕರಣಗಳು ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಮಗು ಆರ್ಜಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದರರ್ಥ “ಮಗುವನ್ನು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡೋಣ. ಮಗು ಮನುಷ್ಯ ರೀತಿಯ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡೋಣ. ಆಟದ ಮೂಲಕವೇ ನಾವು ಹೀಗೆ ಮಗುವನ್ನು ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಮುಂದಿನ

ಮಾನವಜೀವಿಯ ಬದುಕಿನ ಅನುಭವವನ್ನೂ ಆಟದ ಮೂಲಕವೇ ನೀಡಬಹುದು" (ಅನ್, 2018) ಎಂಬುದಾಗಿದೆ.

ಆಟದ ನಿಯೋಜನೆ

ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ ಪ್ರಾಚೀನ ಚಿಂತಕರಲ್ಲಿ ಪ್ಲೇಟೋ ಕೂಡಾ ಒಬ್ಬ (ಕ್ರಿ.ಪೂ. 428–348). ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಒತ್ತಡವನ್ನು ದೂರಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಬದಲಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಎಂದು ಪ್ಲೇಟೋ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರಿಗೆ ಸಲಹೆ ನೀಡಿದ. ತನ್ನ ರಿಪಬ್ಲಿಕ್ ಎನ್ನುವ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಆತ ಆಡುಭಾಷೆಯ ಚಿಂತನೆ ತರಬೇತಿ ಎನ್ನುವುದು ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ಆರಂಭ ಆಗಬೇಕು ಎಂದು ಒತ್ತಾಯಿಸುತ್ತಾ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒತ್ತಾಯಿಸುವುದರ ವಿರುದ್ಧ ಸಲಹೆ ನೀಡುತ್ತಾನೆ'...... ಒತ್ತಾಯಪೂರ್ವಕ ಕಲಿಕೆಯ ರೀತಿಯ ಬೋಧನೆಯನ್ನು ನೀಡಬಾರದು. ಯಾಕೆಂದರೆ... ಸ್ವತಂತ್ರನಾದ ಮನುಷ್ಯ ಯಾವುದನ್ನೂ ಗುಲಾಮಗಿರಿಯ ಅಧ್ಯಯನದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಯಲಾರ. ಒತ್ತಾಯಪೂರ್ವಕವಾದ ದುಡಿಮೆಯು ಕೇವಲ ದೇಹದ ದುಡಿಮೆ ಮಾತ್ರ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ದೇಹಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ಕೆಡುಕನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡದಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಯಾವುದೇ ಬಲವಂತದ ಅಧ್ಯಯನವು ಆತ್ಮದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸುವುದಿಲ್ಲ... ಆದ್ದರಿಂದ... ಅಧ್ಯಯನದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತರಬೇತುಗೊಳಿಸುವಾಗ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಬಲವನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಅದರ ಬದಲಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿ. ಹೀಗೆ ನೀವು ಯಾವುದು ನೈಸರ್ಗಿಕವಾದದ್ದು ಎಂದು ಕೂಡ ವಿವೇಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು".

> ಆಟ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮೂರು ನುಡಿಗಟ್ಟುಗಳ ವೈದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು – ಕಡ್ಡಾಯ, ಬಲ ಮತ್ತು ಗುಲಾಮಗಿರಿ. ಬಲವಂತ ಮತ್ತು ಕಡ್ಡಾಯವನ್ನು ಗುಲಾಮಗಿರಿಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡಬಹುದು ಇದರಿಂದ ತಮ್ಮ ಮನಸೋಇಚ್ಛೆ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಕಲಿತದ್ದನ್ನು ಅರಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ಆಟದ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಇದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ಮತ್ತು ಅನುಸರಣೆಯ ನಾಗರಿಕರನ್ನಾಗಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನ ಶಿಕ್ಷಣದ ಉದ್ದೇಶದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ಲೇಟೋ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಆಟದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಬುಡಮೇಲಾಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ವಾಯತ್ತತೆ, ಆನಂದ, ಉದ್ದೇಶ, ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ, ತೀರ್ಮಾನ ರಹಿತವಾದದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ ಇತ್ಯಾದಿ. ಇಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವ ಗಟ್ಟಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸುವ ಉಪಾಯಗಳು ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತವೆ.

ಶಾಲಾ ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಮತ್ತು ಬೋಧನಾ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ತಕ್ಷಣ ಪ್ಲೇಟೋನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನ ಮತ್ತು ಸಮಕಾಲೀನ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಅಭ್ಯಾಸಗಳ ನಡುವೆ ಇರುವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರ ನಿರ್ದೇಶನದಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಪಾಠಕ್ಕಿಂತ ಆಟವನ್ನೇ ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆನಂದದಾಯಕ ಆಟಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಅಂತಹ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ರೀತಿಗಳು ತಾವು ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ನಿಯಮಗಳ ಕುರಿತು ಅರಿವು ಮೂಡಿಸಬೇಕು, ಹಿರಿಯರ ಕರಕುಶಲ ಅಥವಾ ವೃತ್ತಿ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬೇಕು. ಇದು ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಜನಪ್ರಿಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿವೇಕಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ 'ಆಟದ–ರೀತಿ'ಯ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ.

ಯುರೋಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕತೆಯ ಉದಯ ಆದ ಹಾಗೆ, ಕೆಲಸ ಎನ್ನುವುದು ಉತ್ಪಾದಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ತಣಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಎಂಬ ಸ್ಪಷ್ಟ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಜನ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಮನಸಿನಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ ಪಡೆಯಿತು. ಅದು ಕೈಗಾರಿಕೀಕರಣದ ಯುಗ ಕೂಡ ಆಗಿತ್ತು. ಕೆಲಸವು ಹೆಚ್ಚುಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪರಕೀಯ ಆಗುತ್ತಲೇ ಇದ್ದ ಕಾಲ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಮಿಕ ವರ್ಗದವರ ಮಕ್ಕಳು ಭಯಾನಕ ರೀತಿಯ ಕೆಲಸಗಳ ಸೆಳೆತಕ್ಕೆ ಒಳಗಾದರು. ಅದು ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮತ್ತು ಅತ್ಯಂತ ಆನಂದದಾಯಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ಮರುಅನ್ವೇಷಣೆ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಒದಗಿಸಿತು. ಫ್ರೆಡ್ರಿಕ್ ಫ್ರೊಬೆಲ್ (1782–1852) ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ (ಕಿಂಡರ್ ಗಾರ್ಡನ್ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ) ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮಾರ್ಗವಾಗಿ ಬಳಸುವುದನ್ನು ಪ್ರಬಲವಾಗಿ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ. ಫ್ರೊಬೆಲ್ ಪ್ರಕಾರ, ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು 'ಮನುಷ್ಯನ ಅತ್ಯಂತ ಪರಿಶುದ್ಧ, ಅತ್ಯಂತ ದೈವಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ' ಮತ್ತು 'ಇಡಿಯ ಮನುಷ್ಯ ಬದುಕಿನ ಪಡಿಯಚ್ಚು– ಮನುಷ್ಯ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಗುಪ್ತವಾದ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಬದುಕಿನ ಪಡಿಯಚ್ಚು.' (ಬೇಟ್ಟಿ, 2017, ಪು.425). ಆತ ಆಟವನ್ನು ಮುಖ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಧಾನವನ್ನಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಬಯಸಿದ. ಆದರೆ ಆತ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದು ಮಾತ್ರ ಹೊಸ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವಿಧಾನಗಳನ್ನೇ. ಅಧ್ಯಾಪಕರ ನಿರ್ದೇಶನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಬೇಕಾದ ಅತ್ಯುನ್ನತ ರಚನೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಅವನ ವಿಧಾನ ಕೊನೆಯಾಯಿತು[ii].

ಜಾನ್ ಡ್ಯೂಯಿಯು ಫ್ರೊಬೆಲ್‌ನ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯ ಶಾಲೆಯ 'ಉಪ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ವಿಭಾಗ'ದಲ್ಲಿ (sub-primary department) ಅಳವಡಿಸಿದ. ಆದರೆ ನಿಯಮಕ್ಕೂ ತನ್ನ ನಿಜವಾದ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೂ ತಾಳಮೇಳ ಇಲ್ಲದ್ದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸುವ ಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ ಅವನ ಪ್ರಯೋಗಗಳು ಕೊನೆಯಾದವು.[iii] ಡ್ಯೂಯಿ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ, ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಅಳವಡಿಸುವುದನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುವವರಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖನಾದ. ಆತ ಒತ್ತಾಯಪೂರ್ವಕವಲ್ಲದ ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ: 'ಮಕ್ಕಳ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಸ್ವಯಂಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಆಟಗಳು, ವಿನೋದಗಳು, ಧ್ವನಿಅನುಕರಣೆಗಳು, ತೋರಿಕೆಗೆ ಅರ್ಥವೇ ಇಲ್ಲದ ಪುಟ್ಟಮಕ್ಕಳ ಚಲನೆಗಳು– ಇಂತಹ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ನಿಷ್ಪ್ರಯೋಜಕ ಎಂದು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಇವೆಲ್ಲ ಸಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ದುಷ್ಟಸಂಗತಿಗಳು ಎಂದು ಖಂಡಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ಪ್ರಯೋಜನಕ್ಕೆ ಬರುವಂಥವುಗಳಾಗಿವೆ; ಇಲ್ಲ, ಇವೇ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಧಾನದ ಅಡಿಗಲ್ಲುಗಳಾಗಿವೆ'[iv].

ಡ್ಯೂಯಿ ಆಟ ಕೇವಲ ಹೊರಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಗಿರದೆ ಅದು ಇಡಿಯಾಗಿ ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಆಟದ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಕುರಿತು ತನ್ನದೇ ಆದ ತಿರುವನ್ನು ನೀಡಿದ. 'ಇದು ಮುಕ್ತ ಆಟ. ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಶಕ್ತಿಗಳು, ಆಲೋಚನೆಗಳು ಮತ್ತು ಶಾರೀರಿಕ ಚಲನೆಗಳು ಒಂದು ತೃಪ್ತಿಕರವಾದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅವರದ್ದೇ ಕಲ್ಪನೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿಯ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದುಗೂಡುತ್ತಾ ಇರುತ್ತವೆ.'

ಡ್ಯೂಯಿಯ ಪ್ರಕಾರ, ವೃತ್ತಿ ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಿನ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಹರಿವಿನ ಭಾಗವಾಗಿ ಇವು ಕಾಣಿಸಿದವು. ಒಂದರಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ನಿರಂತರ ಹರಿಯುವ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸಿದುವು. ವೃತ್ತಿ ಮತ್ತು ಆಟದ ನಡುವೆ ಇತರರು ಎಳೆದ ಗಟ್ಟಿಗೆರೆಯನ್ನು ಡ್ಯೂಯಿ ನಿರಾಕರಿಸಿದ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಅಂತಹ ಗೆರೆಗಳು ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಉದ್ದೇಶ ಸಹಿತ ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಉದ್ದೇಶರಹಿತ ಎಂಬ ಪ್ರಜ್ಞೆಯಿಂದ ವಿಭಜಿಸುತ್ತವೆ. ಇವೆರಡೂ ಒಳಗಿನ ಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಮೂಡಿವೆಯೇ ಹೊರತು ಹೊರಗಣ ಒತ್ತಡದಿಂದಲ್ಲ. ಅವನ ಪ್ರಕಾರ, ಆಟ ಮತ್ತು ಕೆಲಸಗಳು ಹೊರಗಿನ ಬದುಕಿನ ಎರಡು ಮುಖ್ಯ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿವೆ. ಔಪಚಾರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪರಕೀಯತೆಯನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಆತ ಬಯಸಿದ.

ಡ್ಯೂಯಿ 'ಆರಂಭ ಮಕ್ಕಳಿಂದಲೇ ಬರಬೇಕು' ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡಿದ – ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಆತ/ಆಕೆಗೆ ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದಷ್ಟೇ. ಆದರೆ ಮಗು ಸ್ವತಂತ್ರ ಆಗುವುದಕ್ಕೆ ತನ್ನದೇ ಆಲೋಚನೆ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ತನ್ನ ಕಲ್ಪನೆಯ ಕಡೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಲೇ ಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು 'ಮಗುವನ್ನು ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಯ ಉನ್ನತ ಸ್ತರಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯಬೇಕಷ್ಟೇ. ಅದು ಕೇವಲ ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಉದ್ವೇಗವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದಾಗಲೀ, ಮಗುವನ್ನು ಇದ್ದಲ್ಲೇ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವುದಾಗಲೀ ಮಾಡಬಾರದು'. (ಡ್ಯೂಯಿ, 1915) ಡ್ಯೂಯಿ ತನ್ನ ಡೆಮಾಕ್ರಸಿ ಅಂಡ್ ಎಜುಕೇಷನ್ ಎನ್ನುವ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಬಹಳ ಮೊನಚಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ: 'ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಅಧೀನವಾಗಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. – ಇದು ಬೌದ್ಧಿಕ ಫಲಿತಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜೀಕೀಕೃತ ಮನೋ-ಧರ್ಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯ'.

ಹಿರಿಯರ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಇಲ್ಲದ, ರಕ್ಷಣೆ ಅಥವಾ ನಿರ್ದೇಶನವಿಲ್ಲದ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ದೂಡಲ್ಪಟ್ಟ ಬಾಲ್ಯದ ಆಧುನಿಕತೆಯ ಬಗೆಗೆ ಡ್ಯೂಯಿ ಉದ್ವೇಗದಿಂದ ಮುಕ್ತನಾಗಿರಲಿಲ್ಲ.[v] ಇದೆಲ್ಲದರ ಹೊರತಾಗಿ ಆಧುನಿಕ ನಾಗರಿಕ ಸಮಾಜ ಅಥವಾ ಡ್ಯೂಯಿಯ ಪ್ರಜಾಪ್ರಭುತ್ವಾತ್ಮಕ ಸಮುದಾಯ ಎನ್ನುವುದು ಸಹಭಾಗಿತ್ವದ ಪ್ರಜಾಸತ್ತಾತ್ಮಕ ಸಮುದಾಯ. ಅಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಿಯಂತ್ರಣ ಬರಬೇಕಾದರೆ ಸ್ವಯಂ ಸಮ್ಮತಿ ಎನ್ನುವುದು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಬಾಲ್ಯದ ಕುರಿತಾದ ಉದ್ವೇಗವು ಹೆಚ್ಚಿನ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಘರ್ಷ ಮತ್ತು ಆತಂಕವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಲ್ಲಿ ಸೋಲುವುದು ಮತ್ತು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಶಾಂತಿ ಮತ್ತು ನೀತಿಯನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಸೋಲುವುದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಸಂಘರ್ಷಗಳೇ ಹೊರಚೆಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಒಳಸೇರಿ ಅವು ಉದ್ವೇಗಕ್ಕೆ ಮೂಲವಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಉದಾರವಾದೋತ್ತರ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆಂದಿಗಿಂತಲೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಸಮಾನತೆಗಳು ಹೆಚ್ಚತೊಡಗಿದಾಗ, ಕೆಲವೇ ಕೆಲವು ಕಾರ್ಪೋರೇಟ್ ಕಂಪೆನಿಗಳು ಉತ್ಪಾದಕ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಮೇಲೆ ಹತೋಟಿ ಸಾಧಿಸಿದಾಗ ಪ್ರಜಾಪ್ರಭುತ್ವೀಯ ಸಮಾಜದ ಕನಸುಗಳು ಚೂರಾಗುತ್ತವೆ. ಇರುವ ಒಂದೇ ಮುಖ್ಯಸಂಪನ್ಮೂಲವನ್ನು ತನ್ನದಾಗಿಸಬೇಕೆಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಲ್ಲ ವಿಶಾಲ ಸಮಾಜಕ್ಕೂ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿಯೇ ಸಾಕ್ಷರತೆ, ಗಣಿತಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಔಪಚಾರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಪತನ್ನು ಪಡೆಯುವ ವೇಗವೂ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದ್ದೆ.

ಭಾರತೀಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿ

ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇತ್ತೀಚಿನವರೆಗೂ ಭಾರತೀಯ ಶಾಲಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಶಾಲಾಪೂರ್ವ ವಯೋಮಾನದ ಗುಂಪನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಸಿದೆ. ನರ್ಸರಿ ಮತ್ತು ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ನ ಪಾತ್ರವು ಮಕ್ಕಳನ್ನು 'ಶಾಲೆಗೆ ಸಿದ್ಧ'ಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸಾಮಾಜೀಕರಣವನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಈಗ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರರ್ಥ ತುಂಬಿದ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು 'ಸುಮ್ಮನೆ' ಶಿಸ್ತುಬದ್ಧವಾಗಿ ಕುಳ್ಳಿರಿಸುವುದು, ಶಿಕ್ಷಕರ ಆದೇಶಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶಾತಿ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಅವರಲ್ಲಿ ಸಾಕ್ಷರತೆ ಮತ್ತು ಲೆಕ್ಕದ ಕೌಶಲವನ್ನು ತುಂಬುವುದು. ಆಟಿಕೆಗಳು, ಆಟಗಳು, ಹಾಡುಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಇಂತಹ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಆಕರ್ಷಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಾಲಾ ಪೂರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ 'ಆಟದ ದಾರಿ'ಯ ಬಗೆಗೆ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವ ಒಬ್ಬ ಸಂಶೋಧಕ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದು: 'ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಶಾಲಾಪೂರ್ವ ಕಲಿಕೆ ಎನ್ನುವುದು ಗಂಭೀರ ಉದ್ಯಮ'. (ಪ್ರೋಕ್ನರ್, 2002, ಪು. 446) ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಉದ್ದೇಶದ ನೀತಿಗಳ ಆವರ್ತಿತ ಘೋಷಣೆಗಳ ಹೊರತಾಗಿಯೂ ಮಹಿಳಾ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಇಲಾಖೆ ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳ ಪಾಲನಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಒಂದೋ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲೇ ಇಲ್ಲ ಅಥವಾ ಅದು ಕೇವಲ ಬೋಧನೆ, ಓದು ಮತ್ತು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಕೆಟ್ಟ ಪ್ರಯತ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರರ್ಥ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಶಾಲಾ ಪರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಮಾಯವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮತ್ತು ತರುವಾಯದ ಶಿಕ್ಷಣದ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಕಡಿಮೆ ಜಾಗ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಎಂದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಅವಧಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲಿ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಮಕ್ಕಳೇ ಆಗಿದ್ದು ಅವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಮಯ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು 'ಶಿಕ್ಷಣ'ದಿಂದ ಸಮಯ ಕದ್ದು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ವಿನಿಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ನಿರೀಕ್ಷೆಗಳು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಜೊತೆಗೇ ಆಟ ಆಡಲು, ಬಂಧುಮಿತ್ರರ ಜೊತೆಗೆ, ನೆರೆಕರೆಯವರ ಜೊತೆಗೆ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹಿರಿಯರ ಜೊತೆಗೆ ಆಟ ಆಡಲು ಸಮಯವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದೆ. ಇಂತಹ ಅವಕಾಶದಲ್ಲಿಯೇ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಮನರಂಜನೆಯ ಇತ್ತೀಚಿನ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಬಿದ್ದಿರುವುದು. ಜಾಗತಿಕ ಹೂಡಿಕೆಯ ಸೇವೆಯಲ್ಲಿ ಭವಿಷ್ಯದ ಕೆಲಸಗಾರನಾಗಲು ಇದೇ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಪ್ರಸಕ್ತ ಗ್ರಾಹಕನನ್ನು ಹೇಗಾದರೂ ಆಕರ್ಷಿಸಲು ನಡೆಯುವ ಮನರಂಜನೆಯೂ ಇಲ್ಲಿದೆ. ಜಾಗತಿಕ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರ-ರಾಜ್ಯಗಳ ಸೇವೆಯ ಗ್ರಾಹಕನಾಗಲು ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಲು ಪ್ರಲೋಭಿತನಾಗುವಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಸಕ್ಕರೆಲೇಪನದಂತೆ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತವೆ.

'ಆಟದ ದಾರಿ' ಅಥವಾ 'ಆನಂದದ ಕಲಿಕೆ' ಅಥವಾ 'ಕಲಿಕೆಯೇ ಮನರಂಜನೆ' ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವಿಧ ಪರಿಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವು-ದರೊಂದಿಗೆ ಸಾಕ್ಷರತೆಯನ್ನು ಪ್ರಸಾರಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಮನರಂಜನೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬೃಹತ್ ಪ್ರಚಾರಾಂ-ದೋಲನಗಳು ಜಾಗತಿಕವಾಗಿ 1990ರಿಂದಲೇ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ನಡೆಯಿತು. ಆರಂಭಿಕ ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾದ

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡಲಾದ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾದವು. ಪದ್ಯ ಹಾಡುವುದು, ಸರಳ ಆಟಗಳು, ಗಟ್ಟಿವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವುದು ಅಂದರೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳೆಲ್ಲ ಕೇವಲ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗದೇ ಬಡ ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಯ ಗುತ್ತಿಗೆ ಅಧ್ಯಾಪಕರೂ ಇದನ್ನು ಆಚರಿಸ–ತೊಡಗಿದರು. ಇದು ತರಗತಿಯ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಸಹಾಯಮಾಡಿತು. ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಾ ಅದಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗತೊಡಗಿದರು. ಹೀಗಿದ್ದರೂ, ಇದೇನೂ 'ಸಾಧನೆ'ಯನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸಲಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಶಾಲೆಗಳಾಗಿ ನಡೆಸುವ ಪ್ರಮಾಣಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಮಾಡಲಿಲ್ಲವಾದುದರಿಂದ ಈ ಪೊರೆ ಕಳಚಿತು.

ಮಕ್ಕಳು ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾಗುವುದನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಕ್ಷರಮಾಲೆ ಮತ್ತು ಲೆಕ್ಕ ಇವುಗಳ 'ಗುರಿ' ಕೇಂದ್ರಿತ ಬೋಧನೆ, ಅರ್ಥಾತ್ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೇಂದ್ರಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಶುರುವಾಯಿತು. ಉನ್ನತ ದರ್ಜೆಗಳಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಅಮೂಲ್ಯ ಸಮಯವನ್ನು 'ಅಧ್ಯಯನ, ಟ್ಯೂಷನ್ ಮತ್ತು ಮನೆಕೆಲಸ ಸಮಯಕ್ಕಾಗಿ ಮೀಸಲಿಡಬೇಕಾದ ಒತ್ತಡ ಹೆಚ್ಚಾಯಿತು. ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಿಗೆ ತಯಾರಿ, ಪರೀಕ್ಷೆ, 'ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯ' ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಗೆ ಸಮಯ ಕೊಡಬೇಕಾದ ತುರ್ತು ಒತ್ತಡ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತಲೇ ಹೋಯಿತು. ಇವೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದಾದ ವಿರಾಮದ ಸಮಯವನ್ನು ಕದ್ದರೆ, ಅವರಿಗೆ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು, ಟಿ.ವಿ. ಶೋಗಳು, ಐಟಿ ಉದ್ಯಮಗಳು ಹರಡಿದ ವರ್ಚುವಲ್ ಸಮುದಾಯಗಳೇ ಆಗಿವೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಗಮನವನ್ನು ಸೆಳೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದು ಈ ಎರಡೂ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಣದ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಮತ್ತು ದೇಹವನ್ನು ಶಿಸ್ತುಬದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಮತ್ತು ಅವರ ಸಂವೇದನೆಗಳನ್ನು ನಿಸ್ತೇಜಗೊಳಿಸುವ, ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ವಾಸ್ತವ ಬದುಕಿಗೆ ವಿಮುಖಗೊಳ್ಳುವ ಅಣಬೆಯಂತೆ ತಲೆಎತ್ತುವ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಉಚಿತ ಗ್ರಾಹಕರಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವಯಸ್ಕರ ಜಗತ್ತು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಆಟ

ಇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಿಂತ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ವ–ಪ್ರತಿಫಲನ ಮೂಡಿಸುವಂಥದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ – ಮಗುವಿಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದೇನೆ ಎಂದು ಅನ್ನಿಸುವುದರಿಂದ ಇದು ಆಟವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಮಗು ಯಾವುದೇ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಪ್ರತಿಫಲಿಸುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಅದರಿಂದ ಸಂಪೂರ್ಣ ಹೊರಗಿರುವುದಕ್ಕೂ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು ಎನ್ನುವ ಮನಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಆಟ ಹಿರಿಯರಿಗೂ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಲ್ಲವೆಂದರೆ ಅವರ ಚಿತ್ತಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾದರೂ ಆಟ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗ ಏನೇ ಇರಲಿ, ಆಟವನ್ನು ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನವಾಗಿ ಬಳಕೆ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಜಗತ್ತಿನ ಅದ್ಭುತ ಮನರಂಜನೆಯನ್ನು ನಮ್ಮ ಹಿರಿಯರಿಗೆ ನೆನಪಿಸುವ ಒಂದು ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ. ನಿಜವಾಗಿಯೂ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಭ್ರಮಿಸುವುದು, ಅವರ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿರುವುದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು,

ಅದನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು – ಇದು ಇದರ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ರೀತಿ. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸುವ ಬಗ್ಗೆ ಇದು ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಆಟದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟವನ್ನು 'ಬಳಸುವ' ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಮ. ಇದಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರದ ದಾರಿ ಬೇರೆ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಾವು ತಮ್ಮ ಸ್ವಾಯತ್ತತೆಯಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತರಾಗಿದ್ದೇವೆ ಎಂದು ಅನ್ನಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಹಾಜರಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವ ಅವರ ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಯಬೇಕು. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಶಿಕ್ಷಕ ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶ ಪಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ತಮ್ಮ ಮುಜುಗರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡಬೇಕು. ಅವರು ಯಾವುದೇ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಹೇರದೆ ಸರಿಸಮಾನರಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ರಿಸ್ಟೋಫರ್ ಜೋಸೆಫ್ ಆ್ಯನ್ (2018) ಅವರು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ಹಿರಿಯರ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ 'ಜಂಟಿ ಗಮನ' ಇರಬೇಕು ಎಂದು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಮಕ್ಕಳು ಜಗತ್ತನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಮತ್ತು ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಸಂವಾದ ಮಾಡುವ ಅತ್ಯಂತ ಸಂಕೀರ್ಣ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಪರಸ್ಪರ ಹಂಚಿಕೆಯ ಸಕ್ರಿಯ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯು ಈ ಜಗತ್ತಿನ ವೈಚಾರಿಕ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಯತ್ತ ಜೀವಿಯಾಗಿ ಬದುಕಲು ಅವರನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ಕೇವಲ ವೈಚಾರಿಕ ಸೂಚನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅಲ್ಲ. ಈ ಕರ್ತೃತ್ವತೆಯು, ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರು ಇಬ್ಬರೂ ಜೊತೆಗೇ ಜಗತ್ತನ್ನು ಶೋಧಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಭಾಷಿಕ ಮತ್ತು ವೈಚಾರಿಕ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ, ಮೌಲ್ಯ ಮತ್ತು ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಇದು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡುವ, ಕೇಳುವ, ಹಿಡಿಯುವ ಮತ್ತು ರುಚಿನೋಡುವ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುವ ಜಗತ್ತಿನ ಶೋಧದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರೂ ಭಾಗಿಯಾದಾಗ ಅದು ಜ್ಞಾನ, ಮೌಲ್ಯಗಳು, ಅರ್ಥಗಳು ಮತ್ತು ಸುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನಗಳ ಕೊಳುಕೊಡುಗೆಯ ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಾದ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಸಾಮಾಜಿಕರನ್ನಾಗಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಅದು ಯೋಚಿಸುವ ರೀತಿ ಇರಬಹುದು, ನೈತಿಕ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ರೀತಿ ಇರಬಹುದು. ಇದು ನಮ್ಮನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ವೈಚಾರಿಕರ–ನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಸ್ವಾಯತ್ತತೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಇದು ಹೆಚ್ಚು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ–ರನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಟವು ಹಂಚಿಕೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆದಾಗ ಮತ್ತು 'ಜಂಟಿ ಗಮನ ಮತ್ತು ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ' ಆದಾಗ ಅದೊಂದು ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಉಪಕರಣವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು

ತಿಳಿಯುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಹಿರಿಯರ ಸಮುದಾಯವನ್ನು ಕೂಡ ಸಮಾನತೆಯಿಂದಲೇ ಪ್ರವೇಶಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸುಧಾರಣೆಯ ಸಮಯಾವಕಾಶವನ್ನು ಮರುಪಡೆಯುವುದು

ನವ ಉದಾರವಾದಿ ಯುಗದಲ್ಲಿರುವ ದೊಡ್ಡ ಆತಂಕ ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಓದುತ್ತಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದೇ ಆಗಿದೆ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ವಾತಾವರಣ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇದನ್ನು ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಾದರೂ ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದು ರಾಜ್ಯ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯೇ ಆಗಿದೆ. ಈಗಿನ ಅಗತ್ಯ ಎಂದರೆ ಇಂತಹ ನಿಯಂತ್ರಣಗಳಿಂದ ಮುಕ್ತವಾದ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಅವಕಾಶಕ್ಕಾಗಿ ನಡೆಸುವ ಹೋರಾಟವೇ ಆಗಿದೆ. ಹಿರಿಯರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಇಬ್ಬರೂ ಆಟದ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಪ್ರವೇಶ ಪಡೆಯುವ ಮುಕ್ತತೆ ಸಿಗಬೇಕಾಗಿದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದದ್ದು ಯಾವುದೇ ಉದ್ದೇಶ ಅಲ್ಲ. ಕೇವಲ ಆನಂದ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮಾತ್ರ.

ಕಾರ್ಮಿಕರು ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ 'ದಿನಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಗಂಟೆ' ಕೆಲಸ ಎಂಬ ಹೋರಾಟವು ಅನೇಕ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಈಗ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆದರ್ಶ ಕನಸಿನ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ನಮ್ಮ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಮರಳಿ ಪಡೆಯುವ ಯೋಜನೆಯ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದು–ವಾಗಬೇಕಾಗಿದೆ. ಇದು ಈಗ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಪ್ರಸ್ತುತ ಆಗುತ್ತಿದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಮನೆ ಮಧ್ಯದ 'ಕಚೇರಿ ಸಮಯ' ಮತ್ತು 'ಕಚೇರಿ ಅವಕಾಶ' ಮತ್ತು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಅವಕಾಶವು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಿದೆ. ಇದು ಮಧ್ಯಮವರ್ಗ ಮತ್ತು ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ 'ಸ್ವ–ಉದ್ಯೋಗ' ಮಾಡುತ್ತಿರುವವರ ಮಟ್ಟಿಗೂ ನಿಜ ಎಂದೆನ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸು ಮತ್ತು ದೇಹವನ್ನು ಮುಕ್ತವಾಗಿಸುವ ದಾರಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸಬೇಕಾದದ್ದೇ ಈಗ ನಾವು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ಎಲ್ಲ ವಲಯಗಳನ್ನು ರಾಜ್ಯ ಮತ್ತು ಅರ್ಥ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಆಕ್ರಮಿಸುತ್ತಿರುವ ಮತ್ತು ಕೊರೆಯುತ್ತಿರುವ ಈ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯ ಮುಕ್ತತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಆಗ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಕುರಿತ ಹಿರಿಯರ ಹೋರಾಟಕ್ಕೆ ಆಟವು ಕೂಡಾ ಮುಖ್ಯವಾಗಲಿದೆ.

ಶಾಲೆಗಳಾಗಲೀ, ಕೆಲಸದ ಸ್ಥಳಗಳಾಗಲೀ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಔಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ಮೀಸಲಿರಿಸಬೇಕಾದುದರ ಹೊರತಾಗಿ ಅವಕಾಶ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು ವಾಸ್ತವವಾದಿ ವಿಚಾರವೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಇವಾನ್ ಇಲಿಚ್ ಅವರು ಸೂಚಿಸಿದ ಸಾಲುಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಶಾಲೆಗಳ ಹೊರಗೆ ಸಮುದಾಯ ಕಲಿಕಾ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ವಿವಿಧ ವಯೋ–ಮಾನದವರು ಉದ್ದಿಷ್ಟ ಕಲಿಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಹೊರತಾಗಿ ಆನಂದದಾಯಕ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಈ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ.

ನಾವು ಔಪಚಾರಿಕ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡ–ಬೇಕಾದದ್ದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯ ಹಾಗೆಯೇ ಆಟವು ಕೂಡ ಸರ್ಕಾರ ಮತ್ತು ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯ ಉಳಿವಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಉತ್ಪನ್ನವಾಗಿದೆ. ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಲವಲವಿಕೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ದಾರಿಗಳನ್ನು ನಾವು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳ–ಬೇಕಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, 'ಆದರೆ ಏನು?' ಎಂಬ ಚರ್ಚೆಗಳು – ಇವು ನಮಗೆ ಕೆಲ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮುರಿದ ಜಗತ್ತನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ನಾನು ರಾಜನಾದರೆ ಏನು? ಎರಡು ಮತ್ತು ಎರಡು ಸೇರಿ ಐದು ಆದರೆ ಏನು? ಐದು ಐದು ಸೇರಿ ಏಳಾದರೆ ಏನು? ಪರ್ಯಾಯ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮತ್ತು ಭ್ರಾಮಕ ಜಗತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಆನಂದದಾಯಕ ಶೋಧ ನಡೆಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ ಔಪಚಾರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಭಾಗವಾಗಿ ಈ 'ಆದರೆ ಏನು' ಎನ್ನುವ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಎಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಈ ಅಭ್ಯಾಸ ಆಟದ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದು? ಯಾವಾಗ ಇದು ಮಣಭಾರದ ಟಾಸ್ಕ್ ಆಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಲ್ಲ. ಅದು ಅತ್ಯಂತ ಆನಂದದ ಮತ್ತು ಐಂದ್ರಿಕವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಭೌತಿಕ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಅರ್ಥ ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆ ಆಗುವ ಹಾಗೆ ಮುರಿದುಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮೂಲಕ ಸುತ್ತಲಿನ ಭೌತಿಕ ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುವುದನ್ನು ಬಯಸುತ್ತದೆ. ನಿಜವಾಗಿ ವಸ್ತುಗಳ ಶ್ರೀಮಂತಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಮೃದ್ಧತೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಬಹುಶಃ ಕೈಯಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳ ಸಮೃದ್ಧತೆ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಾಪಕರನ್ನು ಆಟದ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕಳೆದು–ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆಯಾದುದರಿಂದ ನಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಖಾಲಿಯಾಗಿ ಇರಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡವರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿನ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಇದ್ದಾಗ ಶ್ರೀಮಂತ ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಮುಖಾಮುಖಿಯಾದಾಗ ಅವರು ಆಟದ ಒಳಗೆ ಬಹಳ ಸಹಜವಾಗಿ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ವೇಳೆ ಐಂದ್ರಿಕತೆ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಗಳು ಆಟದ ಎರಡು ಧ್ರುವಗಳಾಗಿ ಬಿಟ್ಟರೆ, ಇದು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಮತ್ತು ಆನಂದದ ಭಾವವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತದೆ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮಗು ಕಿಟಕಿಯ ಆಚೆಗೆ ನೋಡುತ್ತಾ ಕನಸು ಕಾಣುವುದನ್ನು ಕಂಡಾಗ ಅದು ಆಟದ ತನ್ನ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾ ಇದೆ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ. ಈ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಜೊತೆಗೆ ಆನಂದದ ಬೇಟೆಯು ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಹೊಸ ಜಗತ್ತನ್ನು ಕಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇಂದಿನ ಭ್ರಮೆ ಎನ್ನುವುದು ನಾಳೆಯ ವಾಸ್ತವ ಆಗಿರಬಹುದು.

ಅಂತಿಮ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

i CN Subramaniam ‘Sovereignty, Pleasure, Illusion and Play’ https://practiceconnect.azimpremjiuniversity.edu.in/sovereignty-pleasure-illusion-and-play-part-i/

ii Froebel was prompted by the make-believe games of children to insist on the use of symbolism in the activities and also strictly aver the use of real objects, insisting on the use of make-believe objects instead. Make-believe objects were supposed to trigger imagination in children.

iii For Dewey’s critique of Froebelian methods see his lecture entitled ‘Froebel’s Educational Principles’ incorporated as Chapter V of his book, *School and Society*. Dewey rejected the externally imposed structured games, the fetishism of symbols in the activities and the huge array of subject matter to be dealt with in the preschool stage.

iv Dewey, ’Froebel’s Educational Principles’. This was one of the three key principles he extracted from Froebel’s work.

v Gijubhai Badheka, the much-acclaimed Gujarati pedagogue, in his description of children playing in his imaginary school, demonstrates the possibility of the class descending into Hobbesian ‘state of nature’ without the guidance of the teacher. He advocates play as an important educational method when under the guidance of a wise teacher. See Divasvapna Part 1, section VII.

ಪರಾಮರ್ಶನ

Barbara Beatty. 2017. ‘John Dewey’s High Hopes for Play: *Democracy and Education* and Progressive Era Controversies over Play in Kindergarten and preschool education’ in *The Journal of Gilded Age and Progressive Era* 16. p. 425.

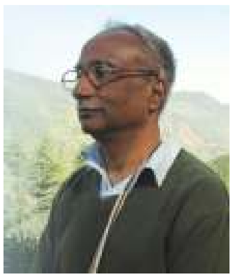
Christopher Joseph An. 2018. ‘On learning, playfulness and becoming human’ in *Philosophy*, 93, 1.

John Dewey. 1915. ‘Froebel's Educational Principles’. Chapter 5 in *The School and Society*. Chicago: University of Chicago. 111-127.

Larry Prochner. 2002. ‘Preschool and Playway in India’, in *Childhood*, Vol 9(4) p. 446.

Peter Gray. 2009. ‘Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence’ in *American Journal of Play*, Spring, pp 476-522.

Verrier Elwin. 1947. The Muria and Their Ghotul, Oxford University Press, London.



ಸಿ.ಎನ್. ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯಮ್ ಅವರು ಏಕಲವ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಸ್ತುತ ಅವರು ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶದ ಹೋಶಂಗಾಬಾದ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತ ಜೀವನ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು subbu.hbd@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಬಾಲಕೃಷ್ಣ ಹೊಸಂಗಡಿ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಮಂಡೆಕೋಲು**

ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಟ | ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ

ರಾಜಶ್ರೀ ಶ್ರೀನಿವಾಸನ್

‘ಸಮನ್ವಯ (ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂಥದ್ದು)’ ಎಂದು ಕರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ಶಾಲೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಪಿಹೆಚ್‌ಡಿಗಾಗಿ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ 1999ನೇ ಇಸವಿಯ ಸಮಯವನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ. ಆ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಮಾಮೂಲಿ ಶಾಲೆಯ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಕಟ್ಟಡವಿರುವ ಶಾಲೆಗಳನ್ನು ‘ಸಮನ್ವಯ (ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂಥದ್ದು)’ ಶಾಲೆಗಳು ಎನ್ನಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಊಟ ಹಾಗೂ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ವಿಶೇಷಚೇತನರಲ್ಲದ ಸೋದರರು ಹಾಗೂ ಸ್ನೇಹಿತರು ವಿಭಾಗದ ದ್ವಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು, ತಮ್ಮ ಸೋದರರನ್ನು ತಬ್ಬಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಹಾಗೂ ಕೈಜೋಡಿಸಿ ಆಟದ ಮೈದಾನದೆಡೆಗೆ ಓಡುವುದನ್ನು ನಾನು ಗಮನಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನವರು ಓಡಲು ಕಷ್ಟಪಟ್ಟರೂ, ಅವರಲ್ಲಿ ನಗು, ಸಂತಸದ ಉದ್ಗಾರ, ಸಲಿಗೆ, ಬೆಚ್ಚಗಿನ ಭಾವನೆ ಮತ್ತು ಅನುಭೂತಿಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿನ ಆಟದ ಸಮಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಕಾಣಬರುತ್ತಿದ್ದ ನೋಟ ದುಃಖಕರವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಲು ಸಿದ್ಧವಿರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಸೋದರ / ಸೋದರಿಯರು ಕೆಲಕಾಲ ಅವರೊಟ್ಟಿಗೆ ಕುಳಿತು ಸಂತೈಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಸಮಾಧಾನಿಸುವಂತಹ ಮಾತುಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಿದ್ದುದು, "ನಾನು (ಆ) ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವುದು ಯಾವಾಗ?" (ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳ ಶಾಲೆಯ ಕಟ್ಟಡವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತ). ವ್ಯಾಕುಲತೆ ಉಳಿದುಕೊಂಡು ಬಿಡುತ್ತಿತ್ತು. ಪ್ರತಿದಿನ ನನ್ನಲ್ಲಿ ಏಳುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳೆಂದರೆ: ವಿಶೇಷಚೇತನ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಓದುವುದು ಹಾಗೂ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಲ್ಲರೇ? ಯಾವಾಗಲೂ ಮಕ್ಕಳು ಮಾತ್ರ ಏಕೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು? ಶಾಲೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯವು ಎಂದಾದರೂ ಮಕ್ಕಳ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಮತ್ತು ತಮ್ಮನ್ನು "ಎಲ್ಲ" ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರತಿನಿತ್ಯದ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆಯೇ? ಈಗಾಗಲೇ 2 ದಶಕಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಕಳೆದಿದೆ ಮತ್ತು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಮುಂಗಾಣ್ಕೆಯನ್ನು ನಿಜವಾಗಿಸುವತ್ತ ಆಶಾಕಿರಣ ಮೂಡಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಯೋಗಕ್ಷೇಮವು, ಶಾಂತಿಯುತ ಹಾಗೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಸಮಾಜದ ನಿರ್ಮಾಣದ ಪ್ರಮುಖ ಘಟಕ. ಕುಟುಂಬ, ಸಮವಯಸ್ಕರು, ಶಾಲೆ, ಮಾಧ್ಯಮ ಮತ್ತು ಅಂತರ್ಜಾಲ, ಸಮುದಾಯಗಳು ಹಾಗೂ ಸರ್ಕಾರದ ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳು ಮಕ್ಕಳ ದೈಹಿಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ-ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ನೈತಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಬದಲಾಗುವ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಹಲವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆರೋಗ್ಯ, ಪೋಷಣೆ, ಸುರಕ್ಷತೆ ಮತ್ತು ಪಾಲನೆಯ ಮೂಲಭೂತ ಅಂಶಗಳನ್ನು ರಾಜಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಹೊರತಾಗಿಸುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಹಿಂಸೆಯು ಅವರನ್ನು ಬದಿಗೊತ್ತಿದೆ. ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಕರ್ತೃತ್ವ ಹಾಗೂ ಪುಟಿದೇಳುವ ಗುಣದಿಂದ ಮೇಲೇಳುತ್ತಾರೆ. ಬಾಲ್ಯದ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಅನುಭವಗಳಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿ, ಕಳೆದ ಮೂರು ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಲವು ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳು ಹಾಗೂ ಉಪಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಚಾಲನೆಗೆ ತರಲಾಗಿದೆ. ಸಾರ್ವತ್ರೀಕರಣ, ಸಮಾನತೆ ಮತ್ತು ರಾಜ್ಯದ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ತತ್ತ್ವವನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರ್ಪಡೆಗೊಳಿಸಲಾಗಿದ್ದು, ಅದರ ಹಲವು ಚರ್ಚೆಗಳು ಹಾಗೂ ವಾದ-ವಿವಾದಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲನೆ, ರಕ್ಷಣೆ, ಉಳಿವು ಮತ್ತು ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ ಪರಾಮರ್ಶನ ಅಂಶಗಳಾಗಿವೆ. ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣದ ಜೊತೆಗೆ ಆಟವೂ ಕೂಡ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ: ಏಕೆಂದರೆ, ಈ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮನುಷ್ಯತ್ವ, ಸಹಾನುಭೂತಿ, ಕರ್ತೃತ್ವ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಆಳವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಗುರಿಯನ್ನು ಸರಾಗಗೊಳಿಸುವ ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳಿದ್ದರೂ, ಹಲವು ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಿಂದ ವಂಚಿತರಾಗುವ ಸ್ಥಿತಿ ಮುಂದುವರಿದಿದೆ.

ಈ ಲೇಖನವು ವೈಕಲ್ಯಗಳಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲಿದೆ. ಮೊದಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯದ ಎಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಪ್ರಯೋಜನ ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ ಇರುವ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ಎರಡನೇ ವಿಭಾಗವು ದೇಶದಲ್ಲಿರುವ ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ರೂಪರೇಖೆಯನ್ನು ನೀಡಲಿದೆ ಮತ್ತು ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಗೆ ನಡೆದ ಕೆಲವು ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲಿದೆ. ಕೊನೆಯದಾಗಿ, ದೇಶದ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟವನ್ನು ಪೋಷಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ವಿಸ್ತೃತ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗಿರುವ ಪಾಲುದಾರರು ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಮುಂದಾಗಬೇಕೆಂದು ಕರೆಕೊಡುತ್ತದೆ. ಲೇಖನವು ಅಂಗ-ವೈಕಲ್ಯವನ್ನು ವಿಶೇಷಚೇತನ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಹಕ್ಕುಗಳ ಕಾಯ್ದೆ ((Rights of Persons with Disabilities Act -RPWD) ಭಾರತ ಸರ್ಕಾರ, 2016) ಯನ್ವಯ ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ; ವಿಶೇಷಚೇತನ ವ್ಯಕ್ತಿ ಎಂದರೆ ದೀರ್ಘಕಾಲ ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಇಲ್ಲವೇ ಸಂವೇದನ ಶಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ದೋಷವಿರುವ ಹಾಗೂ ಇದರಿಂದ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲರೊಡನೆ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಅಡೆತಡೆಯುಂಟಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಆತನನ್ನು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಎನ್ನಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂದರೇನು?

ಆಟವು ಮೌಲ್ಯಯುತ ಹಾಗೂ ಸಂತಸಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುವಂತಹ ಒಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಅದು ತಮಾಷೆಯ, ಉತ್ಸಾಹದ, ತನ್ನಿಂತಾನೇ ನಡೆಯುವ, ನಮ್ಮಿಂದಲೇ ಆರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ

ಉದ್ದೇಶರಹಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದ್ದು, ಅದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಸದೆಯೇ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ (ಪಿಯಾಜೆ, 2007). ಮಕ್ಕಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಕಾರಣವಾದ 'ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಆಟ' ಎನ್ನುವ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಇದು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಆಟವು ಬಾಲ್ಯದ ವಿವರಣೆಯೆಂದು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತಾ ಬೆಸಿಯೋ (2017) ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. "ಮಕ್ಕಳು ಅದಕ್ಕೆ ವಿನಿಯೋಗಿಸುವ ಸಮಯ, ಆಟವಾಡುವಾಗ ಆತನ / ಆಕೆಯ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವಲ್ಲಿನ ತೀವ್ರತೆ, ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ದೃಗ್ಗೋಚರವಾಗಿ ಹೊಮ್ಮಿಸುವ ಭಾವನೆಗಳ ಸಮಗ್ರತೆ, ವಯೋಮಾನದಲ್ಲಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅದು ತೋರಿಸುವ ಸ್ಥಿತಿಸ್ಥಾಪಕತೆ, ಪರಿಸರದ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು, ಜೊತೆಗಾರರು ಹಾಗೂ ಅಡೆತಡೆಗಳು, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಭೌಗೋಳಿಕ ಪ್ರದೇಶ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಯುಗ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲೂ ಅದು ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ನಡೆಯುವಿಕೆ ಇದೆಲ್ಲ ಗುಣಗಳು ಮನುಷ್ಯನ ಜೀವನದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಕಾಲವಾದ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ನೀಡಿದೆ (ಸ್ವರಭಾರ ಮೂಲದಲ್ಲೇ ಇದೆ)". ಆಟವು ಮಗುವಿನ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೆ ವಿಕಾಸ ಹೊಂದುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮಗು ಇರುವ ಭೌಗೋಳಿಕ ನೆಲೆಗಳು, ಇತಿಹಾಸಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳು ಸೇರಿದಂತೆ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು ಅದನ್ನು ರೂಪುಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟವು ಮಗುವಿನ ಆರೋಗ್ಯ ಹಾಗೂ ಒಳಿತಿಗೆ ನೆರವಾಗುವ ಸರಣಿಯೋಪಾದಿಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿನ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಅನಾವರಣಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಕುಟುಂಬದ ಗೋಡೆಗಳೊಳಗೆ ಆರಂಭವಾದ ಅನ್ವೇಷಣೆ ಮತ್ತು ಸಂತಸದ ಮೂಲವಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಸಮುದಾಯದ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಅಥವಾ ಉದ್ಯಾನಗಳನ್ನು ತಲುಪುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಹಾಗೂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಕಲಿಕೆಗೆ ನೆರವಾಗುವ ಸಂಧಾನ ಸಾಧನವಾಗಿಯೂ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಂತೆ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡ ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳು, ಉದ್ದೇಶ, ಆಸೆಗಳು ಹಾಗೂ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲಿದ್ದು, ಆಟವಾಡಲು ಇಷ್ಟ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಶೋಧನೆಗಳ ಪ್ರಕಾರ, ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಆಟ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ (ಜೀನ್ಸ್ ಮತ್ತು ಮಾಗೀ, 2012). ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೆ ಅಥವಾ ಶಾಲೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಕ್ರೀಡೆಯೇ ಏಕೈಕ ಅವಕಾಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಾಲೆಗಳು ಹಾಗೂ ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಆಟದ ತಾಣ (ಉದ್ಯಾನಗಳು ಹಾಗೂ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳು) ಗಳನ್ನು ವೈಕಲ್ಯವಿಲ್ಲದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿರಿಸಿಕೊಂಡು ರೂಪಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಾವಕಾಶವಿಲ್ಲದ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು, ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಮೇಲುಸ್ತುವಾರಿಗಳ ಕೊರತೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮುಕ್ತ ಆಟದ ಸಮಯವನ್ನು ನೀಡದೆ ಇರುವುದು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ವಿರೋಧಿಸುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಿಕಿತ್ಸಾ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ವಿಶೇಷ ಶಾಲೆಗಳು ಎದುರಿಸುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸವಾಲುಗಳಾಗಿದ್ದು, ಇದರಿಂದ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು-ಕಡಿಮೆ ಪ್ರವೇಶಾವಕಾಶವೇ ಇಲ್ಲದಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಆಟಕ್ಕೆ ಇರುವ ಮಿತಿಗಳ ಮೂಲಗಳು ಹಲವು ಕಾರಣಗಳಲ್ಲಿವೆ: ಮೊದಲಿಗೆ, ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಅಂಶಗಳು; ಸ್ಥಳಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ, ಆಟಿಕೆಗಳು, ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಗೊಂಬೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟದ ಸಾಧನಗಳ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಇರಬಹುದು ಅಥವಾ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಇಲ್ಲದಿರಬಹುದು. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಪೋಷಕರು, ಇನ್ನಿತರ ವಯಸ್ಕರು, ಶಿಕ್ಷಕರು, ಸಹಪಾಠಿಗಳು ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯನೀತಿ ರೂಪಿಸುವವರು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮತ್ತು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು ಅಥವಾ ಮಾಡಬಾರದು ಎನ್ನುವ ಕುರಿತು ಹೊಂದಿರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಿಚಾರಗಳು ಹಾಗೂ ನಂಬಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವಂತಹ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಂಶಗಳು. ಮೂರನೆಯದಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಅಂಶಗಳು; ತಮ್ಮಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾವೇ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಗದ, ಇಲ್ಲವೇ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲಾಗದ ಸ್ಥಿತಿ, ಆಯಾಸ, ಸಹಪಾಠಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸಂವಹನ ಅಸಾಮರ್ಥ್ಯ. ಇವು ದೇಹದ ಆಕಾರ ಹಾಗೂ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿನ ವೈಕಲ್ಯದಿಂದ ಹೊರಹೊಮ್ಮುವಂಥಹವು. ಅಂತಿಮವಾಗಿ, ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಗೆ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪೋಷಕರು, ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಾಗೂ ಇನ್ನಿತರ ಶಿಕ್ಷಕೇತರ ಸಿಬ್ಬಂದಿಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಕ್ಷಮತೆ ಬೇರೆಯದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ, ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಾವಕಾಶವು ಬರೀ ವಿನ್ಯಾಸ ಅಥವಾ ರೂಪರೇಷೆಯ ಕಾರ್ಯವಲ್ಲ; ಬದಲಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಾನಾ ಭಾಗಿದಾರರ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧಗಳು ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಯ ಸಂಕೀರ್ಣ ಎರಕದಲ್ಲಿದೆ. ಹಲವು ವಿಧದ ವೈಕಲ್ಯ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಅನುಭವಗಳಿರುವುದರಿಂದ, ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು ಸವಾಲಿನ ಕೆಲಸವಾಗಿರಲಿದೆ. ಅಂಥ ಹಂತವನ್ನು ತಲುಪಲು ಅಪಾರ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ: ಆದರೆ, ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಸಕಲ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ನಾನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ನಡುವಿನ ಆಟವನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು. ಇದು ವಿಶೇಷಚೇತನವಿರುವ ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಡುವ, ಅಡೆತಡೆಗಳಿಗೆ ಸೇತುವೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಮತ್ತು ಸಂಪರ್ಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹತೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ (ಜೀನ್ಸ್ ಮತ್ತು ಮಾಗೀ, 2012). ಮೂರು ಮುಖ್ಯ ಗುಣ-ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳು ಹೊಮ್ಮುತ್ತವೆ: ಮೊದಲಿಗೆ, ವಿಶೇಷಚೇತನವಿರುವ ಮತ್ತು ಇತರ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದ ಹಕ್ಕು ಇದೆ ಹಾಗೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಟವಾಡಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿದೆ ಎನ್ನುವ ತಾತ್ವಿಕ ನಂಬಿಕೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಚೌಕಟ್ಟು(ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಇಲ್ಲವೇ ಸಮುದಾಯ ಅಥವಾ ಕುಟುಂಬ) ನೆಟ್ಟಿರುವ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಹೊರಹೊಮ್ಮುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅದು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತದೆ. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಹಾಗೂ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡಾ ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಖಾತ್ರಿಗೊಳಿಸುವ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯನ್ನು ಸಮಾಜದ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳ ಮೇಲೆ ಹೊರಿಸುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ತಾಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ನಡವಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೂರನೆಯದಾಗಿ, ಇಂತಹ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳ

ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ಅದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ತರುತ್ತದೆ. ಇದು ಮಕ್ಕಳ ಒಳಿತನ್ನು ಗುರಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ (social inclusion) ಹಾಗೂ ಪ್ರಜಾಸತ್ತಾತ್ಮಕ ಎಡೆಗಳ (democratic spaces) ನಿರ್ಮಾಣ ಘಟಕಗಳಾದ ಸಂಪರ್ಕ ಕಲ್ಪಿಸುವ ಸಂಬಂಧಗಳ ಮತ್ತು ಸಂವಹನದ ಲಾಭವನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತದೆ.

ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡಾ ತಾಣಗಳು ಮಕ್ಕಳು, ಕುಟುಂಬಗಳು, ಶಾಲೆಗಳು ಹಾಗೂ ಸಮುದಾಯವನ್ನು ಸಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಪ್ರಭಾವಿಸುವುದರಿಂದ, ಅವು ಉತ್ತಮ ಎಂದು ಕೇಸಿ (2010) ವಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ನಡುವೆ ಸಾಮ್ಯತೆಗಳು ಹಾಗೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಇರುತ್ತವೆ ಎಂಬ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ರವಾನಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ತಾವೂ ಒಳಗೊಳ್ಳಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದೇವೆ ಹಾಗೂ ತಮ್ಮನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವ ಸಂವೇದನೆಯನ್ನು ಮೂಡಿಸುತ್ತದೆ (ಸಹಪಾಠಿಗಳ ಉತ್ತೇಜನ, ಸ್ಫೂರ್ತಿ, ಕುತೂಹಲ ಹಾಗೂ ಪ್ರಚೋದನೆಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮೂಲ). ಕುಟುಂಬಗಳು ವಿವಿಧ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಇನ್ನಿತರ ಕುಟುಂಬಗಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸುವ ಸಂವಹನದಿಂದ ಜೀವನದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಸುಧಾರಿಸುತ್ತದೆ. ಶಾಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಭಾವನೆ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ವಾಸ್ತವವೆಂದರೆ, ವೈಕಲ್ಯವಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಇಂಥ ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಆಟ ಇಲ್ಲವೇ ವಿನೋದವನ್ನು ಅದರಷ್ಟಕ್ಕೆ ನೋಡಬಹುದಲ್ಲದೆ, ಅವರ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ, ವರ್ತನೆ, ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಮಾರ್ಗ ಎಂದು ನೋಡಬೇಕಿಲ್ಲ (ಬೆಸಿಯೋ, 2017).

ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುವತ್ತ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು

ಕಾರ್ಯನೀತಿ ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶಗಳು

2011ರ ಜನಗಣತಿ ಪ್ರಕಾರ, ಭಾರತದಲ್ಲಿ 26,810,557 ವಿಶೇಷಚೇತನ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿದ್ದು, ಒಟ್ಟು ಜನಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನರ ಪ್ರಮಾಣ ಶೇ.2.21. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರಮಾಣ (0–19 ವಯೋಮಾನದವರು) 7,864,636. ಇವರಲ್ಲಿ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಹಾಜರಾಗುತ್ತಿರುವವರು ಕೇವಲ ಶೇ.61 (2011ರ ಜನಗಣತಿ). ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಣ ಹಾಗೂ ಇನ್ನಿತರ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ವಿಚಾರವು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಚರ್ಚೆ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ದೇಶದ ಪ್ರಮುಖ ಕಾರ್ಯನೀತಿ ಹಾಗೂ ಶಾಸನಾತ್ಮಕ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ. ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳು ಕಳೆದ ಮೂರು ದಶಕದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ನೀತಿ ನಿರೂಪಣೆಗೆ ತಿಳುವಳಿಕೆ ನೀಡಿವೆ. ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕುಗಳ ಒಡಂಬಡಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಹಾಗೂ ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆ, ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಆಟ ಮತ್ತು ಮನರಂಜನೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಹಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದೆ (ವಿಧಿ 31: ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆ,1989). ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕುಗಳ ಒಡಂಬಡಿಕೆಯು ಶಾಲಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವಂಥವು ಸೇರಿದಂತೆ ಆಟ, ಮನರಂಜನೆ, ವಿರಾಮ ಹಾಗೂ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಇನ್ನಿತರ ಮಕ್ಕಳಂತೆ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ಇರಬೇಕೆಂದು ಹೇಳುತ್ತದೆ (ವಿಧಿ 30, ಖಂಡ5 ಡಿ; ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆ, 2006). ಇವೆರಡನ್ನೂ ಭಾರತ ಅಂಗೀಕರಿಸಿದೆ.

ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಾಲೆಗಳ ತೆಕ್ಕೆಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಉಚಿತ ಹಾಗೂ ಕಡ್ಡಾಯ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಖಾತ್ರಿಗೊಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ಇಡೀ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನೇ ಬದಲಿಸಿದ ಕಾನೂನು ಉಚಿತ ಹಾಗೂ ಕಡ್ಡಾಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಹಕ್ಕು (ತಿದ್ದುಪಡಿ) ಕಾಯಿದೆ, (ಭಾರತ ಸರ್ಕಾರ–2012). ಆರ್‌ಪಿಡಬ್ಲ್ಯುಡಿ ಕಾಯ್ದೆಯು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಾಗೂ ಮನರಂಜನೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಇರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಅವುಗಳು ಲಭಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ರಾಜ್ಯಗಳಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಅಧ್ಯಾಯ1 (ವಿಭಾಗ 2, (ಝಡ್ ಇ) ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ವಿನ್ಯಾಸದ ಆಲೋಚನೆಗೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಹೇಳುವ ಪ್ರಕಾರ: ಉತ್ಪನ್ನಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ, ಪರಿಸರಗಳು, ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಹಾಗೂ ಸೇವೆಗಳು ಯಾವುದೇ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಅಥವಾ ತಜ್ಞತೆಯ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಎಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಉಪಯೋಗವಾಗುವಂತೆ ಇರಬೇಕು. ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ವಿನ್ಯಾಸ ಕಲಿಕೆ Universal Design Learning - UDL) ತತ್ತ್ವಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಬೋಧನಾ ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ. 2018ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭಿಸಿದ ಸಮಗ್ರ ಶಿಕ್ಷಾ ಅಭಿಯಾನವು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯು ತನ್ನ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳಿದೆ. ಚೌಕಟ್ಟು ದಾಖಲೆಯ ನಾಲ್ಕನೇ ಅಧ್ಯಾಯ 'ಇನ್‌ಕ್ಲೂಷನ್ ಆಫ್ ಚಿಲ್ಡ್ರನ್ ವಿತ್ ಸ್ಪೆಷಲ್ ನೀಡ್ಸ್ ಇನ್ ಎಜುಕೇಷನ್' ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತದೆ. "ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಹಾಗೂ ಯುವಜನತೆಗೆ ಸಮನ್ವಯಗೊಂಡ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಾವಕಾಶ ಇರಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವರ ಹಾಜರಾತಿ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ" (ಭಾರತ ಸರ್ಕಾರ, 2018. ಪುಟ 61). ಇನ್ನೊಂದು ಉದ್ದೇಶವೇನೆಂದರೆ, ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪದ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ನಿವಾರಿಸುವುದು. ಇದರಿಂದ ವೈಕಲ್ಯಗಳಿರುವ ವಿಶೇಷಚೇತನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಶಾಲೆಯ ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳು, ಪ್ರಯೋಗ–ಶಾಲೆಗಳು, ವಾಚನಾಲಯ ಹಾಗೂ ಶೌಚಗೃಹಗಳಿಗೆ ಪ್ರವೇಶಾವ–ಕಾಶವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ, ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಲ್ಲ ಹಾಗೂ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖವಿಲ್ಲ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ವೈಕಲ್ಯದ ಸ್ಥಿತಿ ಕುರಿತ ಯುನೆಸ್ಕೋದ ಇತ್ತೀಚಿನ (2018) ಸಮಗ್ರ ವರದಿಯ ಮುಖ್ಯ ಅಧ್ಯಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅಥವಾ ಮನರಂಜನೆ ಅಥವಾ ಆಟ ಇಲ್ಲವೇ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳ ಉಲ್ಲೇಖವಿಲ್ಲ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಾಗೂ ಶಾಲಾ–ಪೂರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಸಂಶೋಧನೆ ಗುರುತಿಸಿದ್ದರೂ, ಸಮನ್ವಯ ಶಾಲಾ ಪೂರ್ವ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಅಡೆತಡೆಗಳು ಹಾಗೂ ಶಿಫಾರಸುಗಳು ಅಥವಾ ಆಟವನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಿಕ್ಷಣದ ಒಚಿದು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿಲ್ಲ.

ಹಲವು ನೀತಿ ನಿರೂಪಣಾ ದಾಖಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ದ್ವಂದ್ವಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿಬಿಟ್ಟಿವೆ. ಬುನಾದಿ ಹಾಗೂ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತಾ ಹಂತಗಳ ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಯ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಒಚಿದು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವಾಗಿ ಬಳಸಬೇಕೆಂದು ಶಿಕ್ಷಣದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಾರ್ಯನೀತಿ(2020) ಸಲಹೆ ನೀಡಿದೆ. ವಾಕ್ಯ 6.10 ರ ಪ್ರಕಾರ: 'ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಬುನಾದಿ ಹಂತದಿಂದ ಹಿಡಿದು ಉನ್ನತ

ಶಿಕ್ಷಣದವರೆಗೆ ನಿಯತ ಶಾಲಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಶಕ್ತಿ ಅನುಕೂಲಿಸಲಾಗುವುದು'. ಎನ್ಇಪಿ (2020) ಅನ್ವಯ SARTHAK (ಸ್ಟೂಡೆಂಟ್ಸ್ ಆಂಡ್ ಟೀಚರ್ಸ್ ಹೋಲಿಸ್ಟಿಕ್ ಅಡ್ವಾನ್ಸ್‌ಮೆಂಟ್ ಥ್ರೂ ಕ್ವಾಲಿಟಿ ಎಜುಕೇಷನ್) ಅನುಷ್ಠಾನ ಚೌಕಟ್ಟು ಹೇಳುವುದೇನೆಂದರೆ, ಎಲ್ಲ ರಾಜ್ಯ / ಕೇಂದ್ರಾಡಳಿತ ಪ್ರದೇಶಗಳು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರ ಅಗತ್ಯಗಳೇನು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಈ ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಯು ಕಲೆ, ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಾಗೂ ವೃತ್ತಿಪರ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರಬೇಕು. ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಾಗಿ ಹಾಲಿ ಇರುವ ಬಾಲಭವನಗಳನ್ನು ಬಲಗೊಳಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಅವುಗಳನ್ನು ಶಾಲಾ ಕ್ಲಸ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಏಕತ್ರಗೊಳಿಸಬೇಕು ಎನ್ನುತ್ತದೆ. ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಅನುಷ್ಠಾನಗೊಂಡಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ತರಲು ಇದೊಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಅವಕಾಶ ಆಗಲಿದೆ. ಆಟ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಣ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕುಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವು ಹಾಗೂ ಅವಿಭಾಜ್ಯವಾದ್ದರಿಂದ, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಲು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಯಬೇಕಿದ್ದು, ಇದಕ್ಕೆ ಆದ್ಯತೆ ನೀಡಬೇಕಿದೆ.

ನಾಗರಿಕ ಸಮಾಜದ ನೇತೃತ್ವದ ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶಗಳು

ಇಂಥ ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳ ಮಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ, ಭಾರತವು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳಲು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ನಾಗರಿಕ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಘಟನೆಗಳ ಸುದೀರ್ಘ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಪೋಷಕರ ಸಂಘಟನೆಗಳು ಹಲವು ಚಳುವಳಿ ಹಾಗೂ ಉಪಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿವೆ. ಇಂತಹ ಒಂದು ಪ್ರಯತ್ನವು ಬೆಂಗಳೂರು ಮೂಲದ ಕಿಲಿಕಿಲಿ ಸರ್ಕಾರೇತರ ಸಂಸ್ಥೆಯದ್ದಾಗಿದೆ. ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವ ಹಕ್ಕನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಡುವ, ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು ಕಿಲಿಕಿಲಿಯ ಉದ್ದೇಶ. ಇದನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಕಿಲಿಕಿಲಿಯು ಎರಡು ವಿಧದ ಭಾಗೀದಾರರನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ತರುತ್ತದೆ- ಒಂದು ಕಡೆ ಸ್ಥಳೀಯ ಮುನ್ಸಿಪಲ್ ಆಡಳಿತ ಹಾಗೂ ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆ ಪೋಷಕರು, ಸ್ವಯಂಸೇವಕರು, ವಿಶೇಷಚೇತನರ ಹಕ್ಕುಗಳ ಸಂಘಟನೆಗಳು, ನಾಗರಿಕ ಗುಂಪುಗಳು, ನಿವಾಸಿಗಳ ಸಂಘಟನೆಗಳು, ವಿಶೇಷ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಾಲೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಈವರೆಗೆ ಆರು ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಎಂಟು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಅಂಗಳಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ್ದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿವೆ. ಈ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಅಂಗಳಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ತರುವ ಸಾಪ್ತಾಹಿಕ ಕಾರ್ಯ-ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡಾಂ-ಗಣಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವಾಗಲೇ, ಕೆಲವು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ ಸೂತ್ರಗಳನ್ನು ಕಿಲಿಕಿಲಿ ರೂಪಿಸಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದ ಸಾಧನದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಬೇಕಾದ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ವಿಸ್ತೃತ ಕೈಪಿಡಿಯೊಂದನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿತ್ತು. ಆಟದ ಅಂಗಳಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳು ಹಾಗೂ ಪೋಷಕರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಕೈಪಿಡಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಶ್ರೀಮತಿ ಕವಿತಾ-ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿಯವರ ಪ್ರಕಾರ (ಲೇಖಕಿಯ ಜೊತೆಗೆ ದೂರವಾಣಿ ಸಂಭಾಷಣೆ), ಈ ಕೆಲಸದ ಹೃದಯಸ್ಪರ್ಶಿ ಅಂಶವೆಂದರೆ, ನಾನಾ ಜಿಲ್ಲೆಗಳ ಸರ್ಕಾರಿ ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ಮನಸ್ಥಿತಿ ಬದಲಾದದ್ದು. ಸರ್ಕಾರದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ತಾಣಗಳನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಲು ತೀವ್ರ ಆಸಕ್ತಿ ತೋರಿಸಿದರು ಮತ್ತು ತಾವೇ ಮುಂದಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಒತ್ತಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಕಿಲಿಕಿಲಿ ಗುಂಪನ್ನು ಸಂಪರ್ಕಿಸಿದರು. ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಬೆಳೆಯಲಾರದ ಶಿಶುಗಳೆಂದೂ, ವೈದ್ಯಕೀಯ ಸಮಸ್ಯೆಯಿದ್ದು ಮಾನಸಿಕ ರೋಗ ಲಕ್ಷಣ ಇರುವವರೆಂದು, ಪರಿಹಾರದ ಅಣತ್ಯವಿರುವ ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿರಿಸ-ಬೇಕಾದವರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸುವ ಮನಸ್ಥಿತಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿರುವ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿನೊಂದಿಗೆ ನೇರ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುವ ರಾಜ್ಯದ ಅಧಿಕಾರಸ್ಥರು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಮುಚ್ಚುಮರೆಯಿಲ್ಲದೆ ಅಂಗೀಕರಿಸಿರುವುದು ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿನ ಪ್ರಗತಿಯ ಸೂಚಕ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಸಮನ್ವಯ ಶಾಲೆಗಳ ಮಾನದಂಡಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಹಾಲಿ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳು ಹಾಗೂ ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳನ್ನು ಮರು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿ, ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಪೂರ್ಣ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಶಾಲೆಗಳನ್ನು ಆರಂಭದ ಹಂತದಲ್ಲೇ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಆಟದ ಅಂಗಳಗಳ ಕುರಿತು ಕಿಲಿಕಿಲಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ ಕೈಪಿಡಿ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ ಸೂತ್ರಗಳ ಪೂರ್ವಭಾವಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯು ಶಾಲಾ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಹಲವು ಕಲಿಕೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ, ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಮೌಲ್ಯಗಳ ಸಮಾನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದು-ಸಮಾನತೆಯ ಖಾತ್ರಿ, ನಾನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು ಸಮೃದ್ಧಿಗೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ, ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳು-ವಯಸ್ಕರ ಒಕ್ಕೂಟವಾದ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ "ಎಲ್ಲರಲ್ಲೂ" ನಂಬಿಕೆ, ಅನುಭೂತಿ ಮತ್ತು ಅನುಕಂಪವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವುದು. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಶಾಲೆಯ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರು ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಕರು ಸಾಮಾಜಿಕ-ಸ್ಥಳೀಕ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಹಾಗೂ ಶಾಲೆಯ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಉತ್ತಮಪಡಿಸುವ ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ಮರುಸಂಯೋಜನೆ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮೂರನೆಯದಾಗಿ, ಶಾಲೆಗಳು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಕ್ರಿಯೆ ಹಾಗೂ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬಹುತ್ವ ಮಾರ್ಗಗಳ ಯೋಜನಾ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಯುಡಿಎಲ್ ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ ಹಾಗೂ ಅವರ ಸಾಮಾಜಿಕ-ಆರ್ಥಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೂ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಖಾತ್ರಿಗೊಳಿಸಬೇಕಿದೆ. ನಾಲ್ಕನೆಯದಾಗಿ, ಶಾಲೆಗಳು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಪ್ರವೇಶಾವಕಾಶವನ್ನು ಸಾಂಸ್ಥೀಕರಿಸಬೇಕಿದೆ. ಐದನೆಯದಾಗಿ, ಸಮುದಾಯದ ಸದಸ್ಯರು ಮತ್ತು ಪೋಷಕರೊಂದಿಗೆ ಸಹಭಾಗಿತ್ವವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ, ಆ ಮೂಲಕ ಸಮನ್ವಯತೆಯ ಕಾಣ್ಕೆ ಸುಸ್ಥಿರಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಅಂತಿಮವಾಗಿ, ಶಾಲೆಗಳು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅತಿ ಮುಖ್ಯವಾದ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವಾಗ, ಅವರ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಆಲಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು.

ಭವಿಷ್ಯದೆಡೆಗಿನ ನೋಟ

ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಜೀವನ ಹಾಗೂ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸುವ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಬಹಳ ದೂರ ಕ್ರಮಿಸಿದೆ. ಒಂದು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಆಚರಣೆಯಾಗಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯು ಸೂತ್ರ ಬದ್ಧವಲ್ಲ. ಅದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸನ್ನಿವೇಶದ

ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ಆಚರಣೆ ಹಾಗೂ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುತ್ತದೆ. ಸಮ್ಮತಿ ಹಾಗೂ ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯ ನಿರಂತರತೆಯಿಂದ ಮಾತ್ರವೇ ಅದು ಮನೋರಂಜಕತೆಯ ಮಾತುಗಳ ಆವರಣದಿಂದ ಹೊರಬರಬಲ್ಲದು. ಕಾರ್ಯನೀತಿ, ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಜಾಗೃತಿ ಮತ್ತು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗಳು, ಸಂಶೋಧನೆ, ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಪೋಷಕರ ಸಂಘಟನೆಗಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಭಾರತದ ಬಹುತೇಕ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ವಿನ್ಯಾಸ ಎನ್ನುವುದು ಎಲ್ಲ ಕೆಲಸ ಮುಗಿದ ನಂತರದ ಆಲೋಚನೆ ಹಾಗೂ ಮೂಲಸೌಲಭ್ಯ ಅವಶ್ಯಕ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಗುರುತು ಹಾಕಲು ಬೇಕಾದ ಒಂದು ಅಂಶ ಮಾತ್ರ. ಆದರೆ, ಹಿಂದಿನ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗಳಂದ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳು ಸ್ಥಳ, ಸಾಧನ, ಭಾವನಾತ್ಮಕತೆ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳ ನಡುವೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಸಾಮಾಜಿಕ-ಸ್ಥಳೀಕ ಒಳಗೊಳ್ಳು-ವಿಕೆಯನ್ನು ಗುರಿಯಾಗುಳ್ಳ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಮಾನದಂಡಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ವಿಶೇಷಚೇತನರಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಕ್ರೀಡಾ ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲು ಭಾರತ ಸರ್ಕಾರವು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ ಸೂತ್ರಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ. ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಶಾಲೆಗಳು ಲಭ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಯುನಿಸೆಫ್, ಸಮರ್ಥ್ಯಂ ಹಾಗೂ ಅಕ್ಸೆಸ್ಸಿಬಲ್ ಇಂಡಿಯಾ ಕ್ಯಾಂಪೇನ್ 2016ರಲ್ಲಿ ಜಂಟಿಯಾಗಿ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದೆ. ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕ್ರೀಡಾ ತಾಣಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಅನುಭವವಿರುವ ಕಿಲಕಿಲ ಹಾಗೂ ಗುಡ್‌ಗುಡಿಯಂತಹ ಸಂಘಟನೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಹಭಾಗಿತ್ವವು ಹಾಲಿ ಹಾಗೂ ಹೊಸ ಶಾಲೆಗಳನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗಲಿದೆ. ಇಂತಹ ಆಟದ ತಾಣಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ರಾಜ್ಯ ಸರ್ಕಾರದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡಲು ಈ ಸಂಘಟನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಸಂಘಟನೆಗಳ ಕೆಲಸದ ಪ್ರಸಾರದಿಂದ ಇಂತಹ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು ನೆರವಾಗಲಿದೆ.

ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಜನರ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಬದಲಿಸಲು, ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಜಾಗೃತಿ ಹಾಗೂ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಗಳು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಲಾರರು ಮತ್ತು ಅವರಿಗೆ ಬೆಂಬಲ ನೀಡಲು ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬರ ನೆರವು ಅಗತ್ಯವಿದೆ ಎನ್ನುವ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿದೆ. ಈ ಏಕರೂಪ ಗ್ರಹಿಕೆಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಗೆ ಅಡೆತಡೆಯಾಗಿವೆ. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನರು ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳ ನಡುವಿನ ಆಟ ಮತ್ತು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮುಖಾಮುಖಿ ಬಗ್ಗೆ ವಾಸ್ತವ ಚಿತ್ರಣಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಣ ಹಾಗೂ ಡಿಜಿಟಲ್ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಬಹುದು ಹಾಗೂ ಇಂತಹ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಮೂಲಕ ಸಾಮಾಜಿಕ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳು-ವಿಕೆಯಲ್ಲಿನ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಕಿರಿದಾಗಿಸಬಹುದು.

ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ತಾಣಗಳ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಕೂಡ ಮುಖ್ಯವಾದುದು. ಇಂಥ ತಾಣಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಗೀದಾರರು ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಹಾಗೂ ಕಾರ್ಯನೀತಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಖಾತ್ರಿಗೊಳಿಸಬೇಕು. ವಿಶೇಷಚೇತನ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಕ್ಕಳು, ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವ ಆಂದೋಲನಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜಿಸಬೇಕು. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸುತ್ತಮುತ್ತ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ತಾಣಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವೊಂದನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಗಮನಾರ್ಹ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸಬೇಕು.

ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಸೇವಾಪೂರ್ವ ಹಾಗೂ ಸೇವೆಯಲ್ಲಿರುವ ಶಿಕ್ಷಕರು, ಶಾಲೆಗಳ ಪ್ರಾಂಶುಪಾಲರು ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುವ ಸರ್ಕಾರದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ, ಶಿಕ್ಷಣ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಪರಿವರ್ತನೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣದ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಿಕೊಡುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಹಲವು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ವೇಳಾಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ತೆಗೆದು, 'ಸಿಲಬಸ್ (ಪಠ್ಯಕ್ರಮ) ಮುಗಿಸಬೇಕಿರುವ' ವಿಷಯವೊಂದನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಮಯವನ್ನು ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಅಥವಾ ಪುನರ್ವಸತಿಗೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಸಮಯವು ವ್ಯರ್ಥ ಅಥವಾ ಕೇವಲ ಕಾಲಹರಣ ಎನ್ನುವ ಮನಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಶಾಲೆಗಳು ಮರುಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕಿದೆ. ಮೇಲಿನ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧನೆ ಕೂಡ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಶಾಂತಿಯುತ ಸಮಾಜದ ನಿರ್ಮಾಣದ ಬದ್ಧತೆಯನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸಲು ತುರ್ತಾಗಿ ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ತಮ್ಮ ಪುಸ್ತಕವಾದ ಏಕ್ ಕೋಷಿಷ್: ದ ಸ್ಟೋರಿ ಆಫ್ ಆರುಷಿ (ಮೆಹ್ತಾ, 2020)ರಲ್ಲಿ ಖ್ಯಾತ ಕವಿ ಗುಲ್ಜಾರ್, ಇದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ದೃಢ ಸಂಕಲ್ಪವನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಪುಸ್ತಕವು ಭೋಪಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆ 30 ವರ್ಷದಿಂದ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಆರುಷಿ ಎಂಬ ಸಂಘಟನೆಯ ಪ್ರಯಾಣವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತದೆ. ಗುಲ್ಜಾರ್‌ರವರ ಹೇಳಿಕೆ ಏನೆಂದರೆ 'ನಿನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸಾಧ್ಯವಿರುವಾಗ, ಈಗಲೇ ಮಾಡಿಬಿಡಿ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಈಗ ಮಾಡದೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ, ಮುಂದಿನ ಐವತ್ತು ವರ್ಷಗಳವರೆಗೂ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ: ನಂತರ ಬರುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಹಿಂದಿನದನ್ನು ಯೋಚಿಸುತ್ತಾರೆ ಹಾಗು ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವರು ಯಾಕೆ ಮಾಡಲಿಲ್ಲ ಎಂದು ಆಶ್ಚರ್ಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಹಿಂಜರಿಯುತ್ತಾರೆ: ಅದು ಬಹಳ ವಿವಾದಾಸ್ಪದ ವಿಷಯವಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತದೆ.'(ಪುಟ 61) ಈಗ ಮತ್ತು ಇಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವೇ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಟ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ಸಾಕಾರಗೊಳಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಪರಾಮರ್ಶನ

Besio, S (2017). Need for play for the sake of play. In *Play Development in Children with Disabilities*. Besio, S, Bulgarelli,D & Stancheva-Popkostadinova (Eds). Italy: De-Gruyter Open

Casey, T. (2010), *Inclusive Play Practical Strategies for Children from Birth to Eight* (2nd edn). London: Sage

Government of India (GoI). (2012). The Right to Free and Compulsory Education (Amendment) Act. New Delhi

Government of India (GoI). (2016). The Rights of Persons with Disabilities act, 2016. New Delhi

Government of India (GoI). (2018). Samagra Shiksha Abhiyan: An Integrated Scheme for School Education. Framework for Implementation. New Delhi.

Government of India (GoI). (2020). National Education Policy. New Delhi

Government of India (GoI). (2021). SARTHAQ (part 1): Implementation Plan for National Educational Policy 2020. New Delhi

Gudgudee (2021). https://www.gudgudee.in/

Jeanes, R. & J. Magee (2012). 'Can We Play on the Swings and Roundabouts?': Creating Inclusive Play Spaces for Disabled Young People and Their *Families. Leisure Studies* 31, pp. 193– 210.

Kilikili (2007). https://www.kilikili.org/who_we_are.html

Mehta (2020). *Ek Koshish: The Story of Arushi*. New Delhi: Manjul

Piaget, J. (2007). The child's conception of the world: A 20th century classic of child psychology (2nd ed.). Lanham: Rowman and Littlefield.

UNESCO. (2019). N for Nose: State of the Education Report for India 2019: Children with disabilities. New Delhi

United Nations (2006). United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities.



ರಾಜಶ್ರೀ ಶ್ರೀನಿವಾಸನ್ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಸ್ಕೂಲ್ ಆಫ್ ಎಜುಕೇಷನ್‌ನ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು. ಶಿಕ್ಷಕರ ಶಿಕ್ಷಣ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಆಸಕ್ತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳು. ಇವರನ್ನು rajashree@apu.edu.in ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮಾಧವ ಐತಾಳ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ | ತಡೆಗಳನ್ನು ನಿವಾರಿಸುವುದು

ಸುನಿತಾ ಸಿಂಗ್

ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಆಟದಿಂದ ದೊರೆಯುವ ಹಲವು ಲಾಭಗಳನ್ನು ದಶಕಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. (ಬಾರ್ನೆಟ್, 1990). ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ರೂಪಿಸಲಾದ ನೀತಿಗಳು ಮತ್ತು ನೀಡಲಾದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಶಿಫಾರಸ್ಸುಗಳು ಕಲಿಕಾರ್ಥಿ ಆಧಾರಿತ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಲು ಗಮನ ನೀಡಿವೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು National Early Childhood Curriculum Framework (2013), ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಲು ಗಮನ ನೀಡುತ್ತದೆ. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲಿಗೆ ಆಟವು ವಿಶೇಷ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ. ನಿಜ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕ ಚಿಂತನೆಯ (ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀತಿ, 2020) ಉತ್ತೇಜನದ ಜೊತೆಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಸಮಗ್ರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ನೀಡಬೇಕಾದ ಗಮನವು, ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಧಾರಿತ ತತ್ತ್ವಗಳ ಕಾರ್ಯ-ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವ ಕುರಿತು ಆಳವಾದ ಒಳನೋಟವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿದೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಆಟ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕಾ ಕಾರ್ಯಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲು, ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಯೋಜಿಸಲಾದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಮತ್ತು ಇದನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸೂಕ್ತ ಸಿದ್ಧತೆ ನಡೆಸಿರುವ ಶಿಕ್ಷಕರ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಿಸಬೇಕಾದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಹ ತಿಳಿದಿರಬೇಕು (ಯುನಿಸೆಫ್, 2018). ಈ ಲೇಖನವು, ಆಟವು ಕಲಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿರುವ ಸಂಬಂಧದ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಹರಿಸಲಿದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಕಲಿಕೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಲು ಇರುವ ಕೆಲವೊಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಚರ್ಚಿಸಲಾಗುವುದು.

ಆಟದ ಸನ್ನಿವೇಶ

ಬಹುಪಾಲಿಗೆ, ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬೋಧನೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಚಿತ್ರಣವು, ನಾವು ಹೇಗೆ ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತೇವೆಯೋ ಅದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಈ ಭಿನ್ನ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಾರಣಗಳಿರಬಹುದು. ಅಲ್ಲದೆ ಇವು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳ ಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ದೇಶದ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಾಮಾಜಿಕ-ಆರ್ಥಿಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಕಾರಣದಿಂದ ಹೊರ-ಹೊಮ್ಮಿರಬಹುದು. ಮೊದಲಿಗೆ, ವಸಾಹತುಶಾಹಿ ಕಾಲದ ಪ್ರಮುಖ ಕೊಡುಗೆಯಾದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಆಧಾರಿತ ಬೋಧನಾ ಕ್ರಮವು (ಕುಮಾರ್, 1988) ತರಗತಿಯೊಳಗಿನ ಕಾರ್ಯಗಳ ಮೇಲೆ ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿಯೂ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತಿದೆ. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಶಾಲಾ ಪೂರ್ವ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿಯೂ, ಗುಣಮಟ್ಟ ಕುರಿತ ಗ್ರಹಿಕೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಬೋಧನೆಯ ಔಪಚಾರಿಕ ವಿಧಾನಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ (ಸಿಂಗ್, 2019). ಮೂರನೆಯದಾಗಿ, ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು, ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಗಳ ಪ್ರವೇಶಕ್ಕೆ ಪೂರ್ವತಯಾರಿಯಲ್ಲ ಎಂಬುದಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗಿದೆ (ಸಿಂಗ್, 2019). ನಾಲ್ಕನೆಯದಾಗಿ ಇವು ಶಾಲಾ ಪೂರ್ವ ಹಂತದ ಪ್ರಮುಖ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದ್ದರೂ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಇರುವ ಸಮಯದ ಮಿತಿಯು ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಕಾರ್ಯ-ವಿಧಾನಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅವಕಾಶವನ್ನು ನೀಡುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ವಿಶಿಷ್ಟ ಹಾಗೂ ಸಹ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುವ ಅಂಶಗಳು ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ನಡುವೆ ಕಂದಕವನ್ನಷ್ಟೇ ಸೃಷ್ಟಿಸಿವೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯವಿಧಾನವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಆದರೆ ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಲಾಗಿಲ್ಲ.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು (ಎನ್‌ಸಿಇಆರ್‌ಟಿ, 2005; ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆ ಆರೈಕೆ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ ಚೌಕಟ್ಟು 2013), ರಚನಾತ್ಮಕತೆ ಮತ್ತು ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಬೋಧನಾ ಕ್ರಮಕ್ಕೆ (play-based pedagogies) ದಿಕ್ಸೂಚಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರೆ, ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿನ ನಂಬಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯ ಬದಲಾವಣೆ ತರಬೇಕಾದರೆ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದಲ್ಲದ್ದೆ ಮೂಲಭೂತ ಸೌಕರ್ಯ ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಕರ್ತೃತ್ವ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಯತ್ತತೆಯ ಪ್ರತಿಪಾದನೆಯ ಅಗತ್ಯವಿದೆ (ಕೌಲ್ ಮತ್ತು ಶರ್ಮ, 2017). ಬೋಧನೆಯ ಕುರಿತ ಶಿಕ್ಷಕರ ನಂಬಿಕೆಗಳು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮತ್ತು ವೃತ್ತಿಪರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮದೇ ಅನುಭವದಿಂದ ಮೊಳಕೆಯೊಡೆಯುತ್ತವೆ. ಇವು, ಶಿಕ್ಷಕರ ಕರ್ತೃತ್ವ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಯತ್ತತೆಯನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಕಾರ್ಯ-ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ನೀತಿ ನಿರೂಪಣೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯತೆಯತ್ತ ಬೊಟ್ಟು ಮಾಡುತ್ತವೆ.

ಆಟ, ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ

ಆಟವು ಬಾಲ್ಯದ ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಇದು ಮಗುವಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಸಂಜ್ಞಾನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತದೆ. ಆರಂಭಿಕ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಕುರಿತು ಮಾಡಲಾದ ಸಂಶೋಧನೆಯು, ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಿದರೆ ಇದು ಅವರ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಯಾವುದೇ ಋಣಾತ್ಮಕ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಹೊಂದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದಾಗಿ ಸೂಚಿಸಿದೆ (ಬರ್ಗನ್, 2002). ಹೀಗಾಗಿ ಆಟದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಲಾಭಗಳು ಮತ್ತು ಇದನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಅಳವಡಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಇಟಲಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರಾಗಿದ್ದ ಮರಿಯಾ ಮಾಂಟೆಸರಿ ಅವರು ಆಟವು 'ಮಗುವಿನ ಕೆಲಸ' ಎಂದು ನಂಬಿದ್ದರು. ತಮ್ಮ ದಿನನಿತ್ಯದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡಾಗ ಮಕ್ಕಳು

ಕಲಿಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಅವರು ಹೇಳಿದ್ದರು. ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಆಡುವಾಗ, ಜ್ಞಾನ ರೂಪಿಸಲು ಅಗತ್ಯವೆನಿಸುವ ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸುವ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡುವ, ಕುಶಲತೆಯಿಂದ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಮತ್ತು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. (ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು, 2013). ಭಾರತದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಆಟದಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆ ಇರುವ ಕಾರಣ, ಆಟಗಳ ಈ ವಿವಿಧತೆಗಳನ್ನು ಪಠ್ಯಕ್ರಮದೊಳಗೆ ತಂದರೆ ಖಂಡಿತವಾಗಿಯೂ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಇನ್ನಷ್ಟು ಸಮೃದ್ಧಿ ಕಂಡುಬರಲಿದೆ.

ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಮೊದಲಿಗೆ ವಿವಿಧ ಪ್ರಕಾರದ ಆಟಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕಾಂತದ ಆಟ, ಸಮಾನಾಂತರ ಆಟ, ಗುಂಪು ಆಟ, ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಆಟ, ರಚನಾತ್ಮಕ ಆಟ, ಪರಿಶೋಧನೆ, ನಾಟಕೀಯ ಆಟ, ನಿಯಮಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟ ಹೀಗೆ ಕಾರ್ಯ–ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ (ರುಬಿನ್, 2001). ಆಟ–ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಅವುಗಳೆಂದರೆ ಮುಕ್ತ ಆಟ ಮತ್ತು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟ. ಮುಕ್ತ ಆಟವು ಮಗು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟವಾಗಿದ್ದು ಇದು ಮಗುವು ಆನಂದಿಸುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬನೇ/ಳೇ ಅಥವಾ ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಆಡಬಹುದು. ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ, ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟವೆಂದರೆ, ವಯಸ್ಕರ ಮಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಇದು ಮುಕ್ತ ಆಟದ, ಮಗು–ಕೇಂದ್ರಿತ ಉಲ್ಲಾಸದಾಯಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಒಳಗೊಂಡಿರುವಂತಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ಈ ಬೆಂಬಲದ ಮೂಲಕ ಆತನ ಅಥವಾ ಆಕೆಯ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಲು ಇದು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ (ವೀಸ್‌ಬರ್ಗ್, ಮತ್ತಿತರು, 2016). ಹೀಗೆ, ಇದು ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಕರ್ತೃತ್ವ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ವಯಸ್ಕನ ನಿರ್ದೇಶನವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಈ ಮೂಲಕ ಆಟವು, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಆಸಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸಲು ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದಲ್ಲದೆ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಗಳ ಮೂಲಕ ನಿರ್ದೇಶಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಪೆಲೆಗ್ರಿನಿ (2006) ಅವರು ಒಂದು ಸಂಶೋಧನಾ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ನಡೆಸಿದ್ದು, ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗೆ ಮರಳಿದಾಗ ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯ–ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನವು ಹೇಳಿದೆ. ಈ ಮಕ್ಕಳು, ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹುಡುಗರು, ವಿರಾಮದ ವೇಳೆ ಆಟವಾಡದೆ ಇದ್ದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ, ಓದುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ಉತ್ತಮ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿದ್ದರು ಎಂದು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಾಂಶಗಳು ತೋರಿಸಿವೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ಆಟ–ಆಧಾರಿತ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನದ ಮೇಲೆ ಯೋಜನೆ ರೂಪಿಸುವುದು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾಲಿಗೆ ಪ್ರಮುಖವಾದ ವಿಚಾರವಾಗಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುವ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಪಠ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಕಲಿಸಲು ಇವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟವು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತ ಎಂಬುದಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗಿದ್ದರೂ ಎರಡೂ ವಿಧಾನದ ಆಟಗಳು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪ್ರಯೋಜನವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಆಟದ ವಿವಿಧ ಆಯಾಮಗಳು ಮತ್ತು ಇದನ್ನು ತರಗತಿಯೊಳಗಡೆ ಮತ್ತು ತರಗತಿಯ ಹೊರಗಡೆ ಯಾವ ರೀತಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಆಟದ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ.

ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಆಟದ ಬಹುವಿಧದ ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸಮಾನ ವಯಸ್ಸಿನವರೊಂದಿಗೆ ಸಂವಾದ ನಡೆಸಲು ಮತ್ತು ಅವರೊಂದಿಗೆ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಈ ತೊಡಗಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಯು, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲಿಗೆ, ತಮ್ಮ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ–ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅತ್ಯಗತ್ಯವಾದುದು. ನಮ್ಮ ಪ್ರಸ್ತುತ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ, ದೈಹಿಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಹಾಗೂ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯ ಅತಿಯಾದ ಬಳಕೆಯ ಕಾರಣ, ತಮ್ಮ ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಮಾನ ವಯಸ್ಸಿನವರ ಜೊತೆಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ತೊಡಗುವಿಕೆಯು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲು ಮಕ್ಕಳು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ದೈಹಿಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯತೆಯ ಕುರಿತ ಜಾಗೃತಿಯು ಇನ್ನಷ್ಟು ಬಲಗೊಂಡಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ದೈಹಿಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಾಗ ಇದು ಅವರಿಗೆ ದೈಹಿಕ ವಿಮೋಚನೆ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಸ್ನೇಹವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ ಸಮಾಜಮುಖಿ ವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ. (ಸ್ಕಾಟ್ ಮತ್ತು ಪ್ಯಾಂಕ್‌ಸೆಪ್, 2003, ಪು. 549) ಒಟ್ಟಿಗೆ ಸೇರಿ ಆಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಜೊತೆ ಸೇರಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನೂ ಮೈಗೂಡಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಗಳು ಮತ್ತು ಸ್ನೇಹವನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು, ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು, ಕಲಿಯಲು, ಸಹಕರಿಸಲು ಮತ್ತು ಸಂಘರ್ಷಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸಲು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ (ಬ್ಲೇಸಿ ಮತ್ತು ಹರ್ವಿಟ್ಜ್ 2012, ಪೆಲೆಗ್ರಿನಿ ಮತ್ತು ಸ್ಮಿತ್ 1998). ಮಕ್ಕಳು ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವಾಗ, ಆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು, ಅವರು ಯಾವ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಸ್ವಯಂ ಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಆಟದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ವಿವಿಧ ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸಮಾನ ವಯಸ್ಸಿನವರೊಡನೆ ಸಂಧಾನ ನಡೆಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಆಗಿಂದಾಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಆಟವು ಸರದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವುದು, ಕಾಯುವುದು, ಮುನ್ನಡೆಸುವುದು ಮುಂತಾದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಅವರಿಗೆ ಸ್ವಾವಲಂಬಿ ಮತ್ತು ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಿತ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಾಗಲು ಶಕ್ತಿ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಘಫೂರಿ ಮತ್ತು ವಿಯೆನ್ ನಡೆಸಿದ ಸಂಶೋಧನೆಯು (2009), ಮಕ್ಕಳು ನಿರ್ದೇಶಿಸುವ ಆಟವು ತಮ್ಮ ಸಮಾನ ವಯಸ್ಸಿನವ–ರೊಂದಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ–ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬಂಧವನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಇದು ಅವರ ಆಟಕ್ಕೆ ಪುಷ್ಟಿ ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಪಾಲಿಸಲು, ಸಂಘರ್ಷಗಳ ಕುರಿತು ಸಂಧಾನ ನಡೆಸಲು ಮತ್ತು ಪರಿಹರಿಸಲು, ತಮ್ಮ ಸಮಾನವಯಸ್ಕರ ಯೋಗಕ್ಷೇಮದ ಕುರಿತು ಜಾಗೃತರಾಗಲು ಮತ್ತು ಬೆಂಬಲಿಸಲು ಈ ರೀತಿಯ ಆಟವು

ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಮತ್ತು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಜೊತೆಗಿನ ಇದರ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳು ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸಿದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ನಟನೆಯ ಆಟವನ್ನು ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ತಿಳಿಸಲು, ಅನುಭೂತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಸಂತುಲಿತ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ (ಕ್ವೋನ್ ಮತ್ತು ಯಾಕಿ, 2000). ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಶಾಲೆಯು ದೈಹಿಕ ಆಟದ ನಿರಂತರ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಿದರೆ ಇದು ತಮ್ಮ ಮನೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಮಾದರಿಯೊಂದನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯು ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಮಯವನ್ನು ಕಸಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದು, ಈ ಮಾದರಿಯು ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯ ಮೇಲಿನ ಅವಲಂಬನೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಸಾಕ್ಷರತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದ ವೇಳೆ ಪರಸ್ಪರ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಲು ಇರುವ ಪ್ರಮುಖ ವಿಧಾನಗಳಾಗಿವೆ. ಭಾಷೆಯ ಮೂಲಕ ನಡೆಸುವ ಸಂವಹನವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು, ನಟನಾತ್ಮಕ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಆಟದ ವೇಳೆ ಉಂಟಾಗಬಹುದಾದ ಸಂಘರ್ಷಗಳನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸಲು ಅನುಕೂಲಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನೆಯ ತಾವು ಆಗಲು ಬಯಸುವ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಭಾಷೆಯು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಆಟವು ಪ್ರಾತಿನಿಧಿಕ ಹಾಗೂ ಅಮೂರ್ತ ಚಿಂತನಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ (ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆ ಆರೈಕೆ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚೌಕಟ್ಟು, 2013).

ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯು ಭಾಷೆ, ಸಾಕ್ಷರತೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಲೇ ಎರಡು ಆಯಾಮಗಳನ್ನು ನಮಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯದು ದೇಶದ ಶ್ರೀಮಂತ ಭಾಷಾ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗೆ ತರುವ ಭಾಷಾ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳ ಅಂಗೀಕಾರ. ನಮ್ಮ ಆಡುಭಾಷೆಗಳು ನಮ್ಮ ಅಸ್ಮಿತೆಯೊಂದಿಗೆ ಬಲವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗಾಗಿ, ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯ ಕೋಣೆಗೆ ತರುವ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಗೌರವಿಸುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ ನಮ್ಮ ಎಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳು ಒಗಟು, ಕವಿತೆ, ಪದ್ಯಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಂದ ತುಂಬಿ ಹೋಗಿವೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇವುಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳಾಗಿ ಬಳಸಬಹುದು.

ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಮತ್ತು ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಕೌಶಲ್ಯಗಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ – ಇವೆರಡೂ ವಿಷಯಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಬಲವಾಗಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಹೇಳಲಾಗಿದೆ (ಕ್ರಿಸ್ಟಿ ಮತ್ತು ಎಂಜ್, 1992). ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲು ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಮಾಡುವ ಆರಂಭಿಕ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಅವರು ಬಳಸುವ ಪ್ರಾಸಬದ್ಧ ಆಟಗಳು, ಶಾಪಿಂಗ್‌ಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡುವುದು, ನಟನೆಯ ಓದು, ಇತ್ಯಾದಿ ವಿಚಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ (ಬರ್ಜನ್ ಮತ್ತು ಮೌರ್, 2000). ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಂಕೇತಿಕ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೊಂದಿದ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮುಂದಿನ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಬರೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ತೋರಿಸಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಸಂಶೋಧಕರು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಟೌಬ್ ಮತ್ತಿತರರು (2018) ಎರಡು ಅಧ್ಯಯನಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ, ಕಡಿಮೆ ಆದಾಯದ ಶಾಲಾಪೂರ್ವನ 249 ಶಾಲಾಪೂರ್ವ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಪದ ಭಂಡಾರದ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪಕ್ಕಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಇವರು ಪರಿಶೀಲಿಸಿದರು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೊಸ ಪದಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಆಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪುಸ್ತಕ ಓದುವ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವನ್ನು ಬಳಸಲಾಯಿತು. ಮೊದಲ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಯಾದೃಚ್ಛಿಕವಾಗಿ ಮುಕ್ತ ಆಟ, ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಆಟ ಮತ್ತು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟಗಳಿಗೆ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಯಿತು. ವಯಸ್ಕರೊಬ್ಬರ ವಿವಿಧ ಮಟ್ಟದ ಬೆಂಬಲದೊಂದಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಗಿನ ಮಕ್ಕಳು ಪದಗಳ ಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಣೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿದರು. ವಯಸ್ಕರ ಬೆಂಬಲ ಹೊಂದಿದ್ದ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಿನ ಲಾಭ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಎರಡನೇ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ, ಸಂಶೋಧಕರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕರು 101 ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಿದರು. ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಾಂಶವು, ಪದ ಗ್ರಹಿಕೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಲಾಭ ಉಂಟಾಗಿರುವುದನ್ನು ತೋರಿಸಿದವು. ಹೀಗೆ, ಪದ ಭಂಡಾರದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ ನಡೆಸುವ ಆಟ–ಆಧಾರಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವಯಸ್ಕರ ಬೆಂಬಲ ದೊರೆತರೆ ಪ್ರಯೋಜನವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಎರಡೂ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟವು. ಭಾರತೀಯ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳ ದ್ವಿಭಾಷಾ ಮತ್ತು ಬಹುಭಾಷಾ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಆಟಗಳು, ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯೊಳಗಿನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಇನ್ನಷ್ಟು ಸಕ್ರಿಯ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಸಂಖ್ಯೆ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳೀಕ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು (Numerical and Spatial skills)

ಮಕ್ಕಳ ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಸಂಖ್ಯೆಗಳು, ಕೂಡುವುದು, ಕಳೆಯುವುದು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿವೆ. ಬೀದಿಯ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ದೈಹಿಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವುದನ್ನು ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕುಶಲತೆಯಿಂದ ಬಳಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ನಾವು ಕಾಣಬಹುದು. ಆದರೂ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಆಗಲೇ ಗಣಿತದ ಕುರಿತು ಭೀತಿಗೆ ಒಳಗಾಗಿರುವುದನ್ನು ನಾವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನೋಡಬಹುದು. ಹೀಗಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಗಣಿತದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೆ ಅವರನ್ನು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಆರಂಭಿಕ ತರಗತಿಗಳು ಸೂಕ್ತ.

ಅಧ್ಯಯನವೊಂದರಲ್ಲಿ, ಸಿಯೊ ಮತ್ತು ಗಿನ್ಸ್‌ಬರ್ಗ್ (2003), ಮುಕ್ತ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಗಣಿತದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಹೇಗೆ ಅನ್ವೇಷಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಯತ್ನಿಸಿದರು. ಈ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ವಿವಿಧ ಶಾಲೆಗಳ, ಕಡಿಮೆ ಆದಾಯದ ಒಟ್ಟು 90ರಷ್ಟು ಆಫ್ರಿಕನ್ ಅಮೆರಿಕನ್, ಲ್ಯಾಟಿನೊ ಮತ್ತು ಬಿಳಿಯ 4–5 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದ ಕಾಲ ಗಮನಿಸಿದ ನಂತರ, ಮಕ್ಕಳು ವರ್ಗೀಕರಣ, ಪರಿಮಾಣ, ಎಣಿಕೆ, ಚಲನವಿಜ್ಞಾನ, ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಆಕಾರ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳೀಕ ಸಂಬಂಧ ಸೇರಿದಂತೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮಕ್ಕಳು

ತೊಡಗಿದ್ದನ್ನು ಸಂಶೋಧಕರು ಗಮನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಫಿಶರ್ ಮತ್ತಿತರರು (2013) ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಕುರಿತು ನಡೆಸಿದ ಅಧ್ಯಯನವು, ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಜ್ಯಾಮಿತಿ ಮತ್ತು ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಕುರಿತು ಗಮನಿಸಿದೆ. ಈ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟ, ಮುಕ್ತ ಆಟ ಮತ್ತು ನೀತಿಬೋಧಕ ಪಾಠಗಳು ಮುಂತಾದ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ 4-5 ವರ್ಷದ ಪ್ರಾಯದ 70 ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ವಯಸ್ಕರೊಬ್ಬರು ಮಗುವಿನ ಜೊತೆ ಸಂವಾದವನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಿದರು. ಮುಕ್ತ ಆಟದಲ್ಲಿ ತಮಗೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ಆಕಾರಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚೆ ಮಾಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮುಕ್ತ ಅವಕಾಶ ನೀಡಲಾಯಿತು. ನೇರ ಪಾಠದಲ್ಲಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಾಠವನ್ನು ಮಾಡಿದರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಅವರ ಪಾಠವನ್ನು ಕೇಳಿದರು. ಇತರ ಎರಡು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯು ಗರಿಷ್ಠವಾಗಿತ್ತು ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಫಲಿತಾಂಶಗಳು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟಿವೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ, ರಮಣಿ ಮತ್ತು ಸೀಗ್ಲರ್ (2008), ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ವಿವಿಧ ಸಂಖ್ಯಾ ಕಾರ್ಯಗಳ ಜ್ಞಾನವು ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಯತ್ನಿಸಿದರು. ಕಡಿಮೆ ಆದಾಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ 124 ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಈ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಒಳಗೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಈ ಕಾರ್ಯಗಳು ಸಂಖ್ಯಾ ಪರಿಮಾಣ, ಸಂಖ್ಯಾ ರೇಖೆಯ ಅಂದಾಜು, ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಎಣಿಕೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದ್ದವು. ಶಾಲಾಪೂರ್ವ ಮಕ್ಕಳು ಸಂಶೋಧಕರೊಂದಿಗೆ ತಲಾ 15-20 ನಿಮಿಷಗಳಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ (ಮೊದಲಿಗೆ ಎರಡು ವಾರ ಮತ್ತು ಒಂಬತ್ತು ವಾರಗಳ ನಂತರ ಇನ್ನೊಂದು ಅವಧಿ) ಬೋರ್ಡ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಅಧ್ಯಯನದ ಒಂಬತ್ತು ವಾರಗಳ ನಂತರವೂ ಗಳಿಕೆಗಳು ಸ್ಥಿರವಾಗಿದ್ದವು ಎಂದು ಸಂಶೋಧಕರು ಕಂಡುಕೊಂಡರು. ಹೀಗೆ, ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿರುವ ಅದೇ ಕಾಗದ – ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಕಾರ್ಯಗಳ ಬದಲಿಗೆ ಈ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಧಾರಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಗಣಿತದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಾಕ್ಷ್ಯಾಧಾರಗಳು ದೊರೆತಿವೆ.

ಉಪಸಂಹಾರ

ಬದಲಾಗುತ್ತಿರುವ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಒಂದೇ ಸಿದ್ಧ ಸೂತ್ರವನ್ನು ಬಳಸುವ ಬದಲಿಗೆ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಬೋಧನೆಯನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯತೆ ಇದೆ. ನಮ್ಮ ಹೆಚ್ಚಿನ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಉರು ಹೊಡೆದು ಕಲಿಯುವುದನ್ನು ಮತ್ತು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನೇ ಕಲಿಸುತ್ತಿವೆ. ಇದು ಬೋಧನೆಯ ವಿಷಯವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ವಿಧಾನಗಳು ಎಷ್ಟು ಆಳವಾಗಿ ಬೇರೂರಿವೆ ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಕಾರ್ಯಹಾಳೆಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಸುವುದೇ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಶಿಕ್ಷಣವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಸಮುದಾಯದ ಸಹಭಾಗಿಗಳು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮತ್ತು ಸೃಜನಶೀಲ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇವುಗಳಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ. ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನಗಳ ಬಳಕೆಯು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕ ಯೋಚನಾ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ (ಎನ್ಇಪಿ, 2020). ಅಲ್ಲದೆ, ವಿವಿಧ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧನೆಗಳ ಫಲಿತಾಂಶಗಳು ತರಗತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಿವೆ. ಮುಕ್ತ ಆಟ ಮತ್ತು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸುವುದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾದ ಆಧಾರಗಳು ದೊರೆತಿವೆ. ಆಟದ ಪ್ರಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳಿಂದ ದೊರೆಯುವ ಲಾಭಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲು ನಾವು ಇಚ್ಛಿಸಿದರೆ ಬೆಂಬಲವಿಲ್ಲದ ಮತ್ತು ಬೆಂಬಲದೊಂದಿಗೆ ಮಗುವಿನ ಕಾರ್ಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಎನ್ನುವ Zone of Proximal Development ವೈಗೋಟ್ಸ್ಕಿಯನ್ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟವು ಸನ್ನಿವೇಶ ಮತ್ತು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗೆ ತಕ್ಕುದಾಗಿ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಆಟ ಆಧಾರಿತ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳಿಗೆ ತರುವ ಸಲುವಾಗಿ ಆಟ-ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯ ಕುರಿತು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸಂಶೋಧನೆಯನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯಕ. ಅಲ್ಲದೆ ಈ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ವಿಚಾರ ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಸೇವಾನಿರತ ಕಲಿಕೆಗೆ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕು. ಜೊತೆಗೆ ಪೋಷಕರು ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳು ಹೊಂದಿರುವ ಸಮೃದ್ಧ ಜ್ಞಾನದ ಬಗೆಗೆ ಪರಿಚಿತರಾಗಬೇಕು ಹಾಗೂ ನೀತಿ-ನಿಯಮ ಮತ್ತು ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಬೇಕು.

ಪರಾಮರ್ಶನ

Barnett, L. A. (1990). Developmental benefits of play for children. *Journal of Leisure* Research, 22(2), 138-153.

Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1).

Bergen, D., & Mauer, D. (2000). Symbolic play, phonological awareness, and literacy skills at three age levels. In K. A. Roskos & J. F. Christie (Eds.), *Play and literacy in early childhood: Research from multiple perspectives* (pp. 45–62). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Christie, J. F., & Enz, B. (1992). The effects of literacy play interventions on preschoolers' play patterns and literacy development. *Early Education and Development*, 3(3), 205-220.

Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N., & Golinkoff, R. M. (2013). Taking shape: Supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. *Child Development*, 84(6), 1872-1878.

Ghafouri, F., & Wien, C. A. (2005). "Give us a privacy": Play and social literacy in young children. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(4), 279-291.

Government of India, Ministry of Women and Child Development (MWCD). (2013). *The National Early Childhood Care and Education Curriculum Framework*. New Delhi.

Government of India, Ministry of Human Resource Development. (2020). *National Education Policy*. New Delhi.

Kaul, V., & Sharma, S. (2017). Early childhood policies in India: a historical analysis. The SAGE Handbook of Early Childhood Policy, 32-48.

Kumar, K. (1988). Origins of India's" textbook culture". *Comparative Education Review*, 32(4), 452-464.

Kwon, J.Y., Yawkey, T.D. Principles of emotional development and children's pretend play. IJEC 32, 9 (2000). https://doi.org/10.1007/BF03169017

NCERT (2005) National Curriculum Framework 2005, New Delhi: National Council for Education Research and Training.

Pellegrini, A. D. (2006). *Recess: Its role in education and development*. Psychology Press.

Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child development*, 79(2), 375-394.

Rubin, K. H. (2001). The play observation scale (POS). *Unpublished manuscript, University of Maryland*.

Scott, E., & Panksepp, J. (2003). Rough-and-tumble play in human children. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 29(6), 539-551.

Seo, K. H., & Ginsburg, H. P. (2004). What is developmentally appropriate in early childhood mathematics education? Lessons from new research. *Engaging young children in mathematics: Standards for early childhood mathematics education*, 91-104.

Singh, S. & Chaudhary, A.B. (2019). Situating teacher beliefs. In Venita Kaul and Suman Bhattarjea (Eds.) Early Childhood Education and School Readiness in India. Singapore: Springer. pp. 173-194.

Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Nesbitt, K. T., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., ... & Dickinson, D. K. (2018). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 1-17.

Unicef. (2018). Learning Through Play: Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes. https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177-182.



ಡಾ ಸುನಿತಾ ಸಿಂಗ್ ಅವರು ದೆಹಲಿಯ ಅಂಬೇಡ್ಕರ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ (ಎಯುಡಿ) ಸ್ಕೂಲ್ ಆಫ್ ಎಜುಕೇಶನ್ ಸ್ಟಡೀಸ್‌ನ (ಎಸ್‌ಇಎಸ್) ಅಸೋಸಿಯೇಟ್ ಪ್ರೊಫೆಸರ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಪಿಹೆಚ್‌ಡಿ ಪದವಿಯನ್ನು ಅಮೆರಿಕದ ಇಲಿನಾಯಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ, ಡಿಪಾರ್ಟ್‌ಮೆಂಟ್ ಆಫ್ ಕರಿಕ್ಯುಲಮ್ ಅಂಡ್ ಇನ್‌ಸ್ಟ್ರಕ್ಷನ್ (ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಅಂಡ್ ಲಿಟರಸಿ)ನಿಂದ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಎಯುಡಿ ಗೆ ಸೇರುವ ಮೊದಲು ಅವರು ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್‌ನ ಸಿರೆಕ್ಯೂಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಲೆ ಮೋಯ್ನೆ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅಸೋಸಿಯೇಟ್ ಪ್ರೊಫೆಸರ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಅವರು ಎಯುಡಿ ಯ ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್ ಅರ್ಲಿ ಚೈಲ್ಡ್‌ಹುಡ್ ಎಜುಕೇಶನ್ ಅಂಡ್ ಡೆವೆಲಪ್‌ಮೆಂಟ್ (ಸಿಇಸಿಇಡಿ) ನಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದು ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆ ಆರೈಕೆ, ಶಿಕ್ಷಣ, ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಸಾಕ್ಷರತೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧನೆ, ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯಾಭಿವೃದ್ಧಿ ರೂಪಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಪಾದನೆ ಕುರಿತಂತೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಪ್ರಾಯೋಜಿಸುವ ಯೋಜನೆಗಳಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಸಂಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು, ಕುಟುಂಬಗಳು ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು sunitasingh@aud.ac.in ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೊನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವುದು ಹೇಗೆಂದು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ

ದಿವ್ಯಾ ಬಿ. ಎ.

ಸೋಮವಾರದಂದು ನನ್ನ ತರಗತಿಗೆ ಬಂದ ಸಹನಾ* ತನ್ನ ಗೆಳತಿಯರೊಂದಿಗೆ ಮಾತುಕತೆಗೆ ಇಳಿದಳು. ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಸ ಆಟವೊಂದನ್ನು ಆಡಲು ಆಕೆ ಉತ್ಸುಕಳಾಗಿದ್ದಳು. ವಾರಾಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಕೆಯ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ರೆಸ್ಟೋರೆಂಟ್ ಒಂದಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದ ನಂತರ ಆಕೆಯ ತಲೆಗೆ ಒಂದು ವಿಚಾರ ಹೊಳೆದಿತ್ತು. ಸಹನಾ ತನ್ನ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಆಕೆಯ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಗೆ ವಿವರಿಸಿದಳು ಹಾಗೂ ಎಲ್ಲರೂ ರೆಸ್ಟೋರೆಂಟ್ ಒಂದನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಬೇಕಾಗುವ ವಸ್ತುಗಳಿಗಾಗಿ ಹುಡುಕಾಟ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಮರದ ದಿಮ್ಮಿಗಳು ಕುರ್ಚಿಗಳಾದವು, ಹಲಗೆಗಳು ಮೇಜುಗಳಾದವು, ನಮ್ಮ ಆಟದ ಅಡುಗೆ ಕೋಣೆಯು ರೆಸ್ಟೋರೆಂಟ್‌ನ ಕಾರ್ಯಸ್ಥಳವೆನಿಸಿತು ಹಾಗೂ ಪುಟಾಣಿ ಅಡುಗೆಯವಳು ತನ್ನ ದುಪ್ಪಟ್ಟಾ ಬಳಸಿ ಟೋಪಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದಳು. ಅಡುಗೆಯವಳು ಅತಿಥಿಗಳಿಗೆ ಏನು ಬೇಕೆಂದು ಕೇಳಿದಳು. ಸ್ಪಘೆಟ್ಟಿ (ಪಾಸ್ತಾದಂತಹ ಒಂದು ಬಗೆಯ ತಿಂಡಿ)ಯನ್ನು ಆರ್ಡರ್ ಮಾಡಲಾಯಿತು ಹಾಗೂ ಸಣ್ಣ ಮಗುವಿಗೆ (ಒಂದು ಗೊಂಬೆ) ಒಂದು ಪ್ಲೇಟ್ ಇಡ್ಲಿಯನ್ನು ಆರ್ಡರ್ ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಅಡುಗೆಯವಳಾದ ಪುಟಾಣಿಯು ಕಿಲಕಿಲನೆ ನಕ್ಕಳು ಹಾಗೂ ಪೆಸ್ಟೊ ಸ್ಪಘೆಟಿಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಒಂದಷ್ಟು ವರ್ಣಮಯ ನೂಲನ್ನು ಬಳಸಿದಳು. ಜೊತೆಗೆ ಮರದ ತಟ್ಟೆ ಮಣೆಗಳು ಪೋಸ್ಟರ್ ಬೇಯಿಸಿದ ಇಡ್ಲಿಗಳಾದವು. ಮಕ್ಕಳು ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ ನಿಜಕ್ಕೂ ಮೋಜನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದರು; ಅಲ್ಲದೆ ಅವರ ಪಾಲಿಗೆ ಇದೊಂದು ಅದ್ಭುತ ಕಲಿಕೆಯ ಅನುಭವವಾಗಿತ್ತು.



ಆಟದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ

ಬೇಗನೆ ಬೌದ್ಧಿಕತೆ ಹೊಂದಿರುವುದು (early intellectualisation) ಅಥವಾ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಕಾರ್ಯದ ಮೇಲೆ ಗಮನ ನೀಡುವ ಕಾರಣ ಸೃಜನಶೀಲ, ಮುಕ್ತ, ಕಲ್ಪನಾಶೀಲ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಕ್ಕೆ ಗಂಭೀರವಾದ ಅಪಾಯ ಉಂಟಾಗಿದೆ. ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಉರು ಹೊಡೆದು ಕಲಿಯುವ ವಿಧಾನದಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ಅಧಿಕ ಭಾರ ಹೊರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅವರನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಬಂಧಿಸಿ ಓದಲು, ಬರೆಯಲು ಮತ್ತು ಅವರು ಸಿದ್ಧರಿಲ್ಲದ ಮತ್ತು ಅವರ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಲ್ಲದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಲು ಒತ್ತಡ ಹೇರಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಅವರು ಹತಾಶೆಗೆ ಒಳಗಾಗುತ್ತಾರೆ, ದಣಿಯುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ನಿರಾಸಕ್ತಿ ತೋರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇದು ಅವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತಡೆಹಿಡಿದು ಭಾವನೆಗಳ ಸ್ಫೋಟದಲ್ಲಿ ಪರ್ಯವಸಾನಗೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇವರನ್ನು 'ಅತಿಯಾಗಿ ಸಕ್ರಿಯ' (Hyper Active) ಅಥವಾ 'ಗಮನದ ಕೊರತೆ' (Attention Deficit) ಇರುವವರು ಎಂದು ಬಣ್ಣಿಸಬಹುದು. ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವ ಮತ್ತು ರಾಚನಿಕವಲ್ಲದ ಆಟದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಸೃಜನಶೀಲ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದೇ ಮುಕ್ತ, ಎಲ್ಲೆ ಇರದ ವಸ್ತುವಿನೊಂದಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಆಡಿದರೂ ಅವರಿಗೆ ಬೇಸರವೆನಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಹಾಗೂ ತಮ್ಮ ಜಾಣ್ಮೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅವುಗಳನ್ನು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಲ್ಲರು. ಅವರು ಆಟವಾಡದೆ ಇರುವಾಗಲೂ ನಿರಾಳವಾಗಿರುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ನಿಶ್ಚಲವಾಗಿರು-ವಾಗಲೂ ಪ್ರಶಾಂತತೆ ಹಾಗೂ ತೃಪ್ತ ಭಾವದಿಂದ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸ್ವಯಂ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡ, ಸ್ವಯಂ ಪ್ರೇರೇಪಿತ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದ, ಸೃಜನಶೀಲ, ಶಾಂತ ಚಿತ್ತದ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವ ಮತ್ತು ಉತ್ತಮ ಗಮನ ನೀಡುವ ಮಕ್ಕಳೆನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಟನೆಯ ಆಟವು ಹೇಗೆ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಮಾಧ್ಯಮವೆನಿಸುತ್ತದೆಯೋ, ಹಾಗೆಯೇ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಮಗುವಿಗೆ (6–11 ವರ್ಷಗಳು) ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿಯು ಪ್ರಮುಖ ಕಲಿಕಾ ಮಾಧ್ಯಮವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಕಲೆಯ ಮೂಲಕ ಯಾವುದೇ ವಿಷಯವನ್ನು ಕಲಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್ (2–6 ವರ್ಷಗಳು) ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತಲ್ಲೀನರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಇಲ್ಲದೆ ಕಲಿಕೆಯು ಅನುಭವಜನ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಅಂತರ್ಗತ-ಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದನೇ ತರಗತಿಗೆ ಹೋಗುವ ಮೊದಲು ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪೋಷಿಸಲು ಮಗುವಿಗೆ ನಟನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಿದರೆ ಅದು ಕಲಿಯಲು ತಯಾರಾಗುತ್ತದೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿದ್ದರೂ, ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಲು ಇರುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮೀರಲು ಅವರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಉತ್ಸಾಹವು ಅದ್ಭುತವಾದುದು.

ಮಕ್ಕಳ ಆರೋಗ್ಯಯುತ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಆಟದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ದಶಕಗಳ ಸಂಶೋಧನೆಗಳೂ ಬೆಂಬಲಿಸಿವೆ. ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ 1970ರಲ್ಲಿ, ಅನೇಕ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ಗಳನ್ನು ಆಟ ಆಧಾರಿತ ಪರಿಸರದಿಂದ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನವೊಂದನ್ನು ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ಈ ಅಧ್ಯಯನವು 50 ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ಗಳ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಸಿತು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಟವಾಡುವ ಮಕ್ಕಳು

ಇದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ನಿಯಂತ್ರಣ ಗುಂಪು ಆಗಿದ್ದು, ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆರಂಭಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದತ್ತ ಗಮನ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಾಲ್ಕನೇ ತರಗತಿಯ ತನಕ ಗಮನಿಸಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲೆಗಳ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ, ಆಟ ಆಧಾರಿತ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ಗಳ ಮಕ್ಕಳು ದೈಹಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ – ಹೀಗೆ ಮಾಪನ ಮಾಡಿದ ಪ್ರತಿ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿಯೂ ಉತ್ಕೃಷ್ಟತೆ ಸಾಧಿಸಿದ್ದರು. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಡಿಮೆ ಆದಾಯದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಫಲಿತಾಂಶವು ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿತ್ತು. ಅವರು ಆಟ ಆಧಾರಿತ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಒಟ್ಟಾರೆ ಫಲಿತಾಂಶವು ಎಷ್ಟು ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿತ್ತು ಎಂದರೆ ಜರ್ಮನಿಯು ತನ್ನ ಎಲ್ಲಾ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ಗಳನ್ನು ಆಟ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಿತು.[i] ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಪರ್ಯಾಯ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಪಡೆದಿರುವ ಫಿನ್ಲೆಂಡಿನ ಶಾಲೆಗಳಂತೆಯೇ ಜರ್ಮನಿಯ ಶಾಲೆಗಳು ಸಹ ಈ ವಿಧಾನವನ್ನು ಇತ್ತೀಚಿನ ತನಕ ಮುಂದುವರಿಸಿವೆ.

ವಾಲ್ಡೊರ್ಫ್ ವಿಧಾನ

ವಾಲ್ಡೊರ್ಫ್ ವಿಧಾನವು ಸ್ವತಂತ್ರ ಶಾಲಾ ಚಳವಳಿಯಾಗಿದ್ದು ಇದನ್ನು ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ನೂರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಆಸ್ಟ್ರಿಯಾದ ತತ್ವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞ ಮತ್ತು ದಾರ್ಶನಿಕ ರುಡೋಲ್ಫ್ ಸ್ಟೈನರ್ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದರು. ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಮೂರು ಹಂತಗಳಲ್ಲಿತ್ತು ಮತ್ತು ಆಲೋಚನೆ, ಭಾವನೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿ–ಕೊಂಡಿತು. ಪ್ರತಿ ಮಗುವನ್ನು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ, ಕಲೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುವ ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಲಾಯಿತು.[ii] ವಾಲ್ಡೊರ್ಫ್ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಾಸ್ತ್ರವು, ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಒಂದು ರೂಪವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸುವ ಮೂಲಕ ಬಾಲ್ಯವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಸಹಕರಿಸುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮ ತುಳಸಿ ವಾಲ್ಡೊರ್ಫ್ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ, ನಾವು ಸ್ಥಳವನ್ನು ಮನೆಯ ವಾತಾವರಣದ ಮುಂದುವರಿದ ಭಾಗವಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ್ದೇವೆ ಮತ್ತು ಮಗು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅನುಭವಿಸ–ಬಹುದಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಇದು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರತಿ ನಿತ್ಯದ ವಸ್ತುಗಳಾದ ಆಟದ ಅಡುಗೆ ಕೋಣೆ, ಕೈಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಆಟಿಕೆಗಳು, ಸಣ್ಣಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳು, ಮರದ ತುಂಡುಗಳು, ದುಪ್ಪಟ್ಟಾ, ಶಾಲು, ಬುಟ್ಟಿ, ಡೇರೆಗಳು ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತ, ಎಲ್ಲೆ ಇರದ ಇತರ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳೊಂದಿಗೆ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯನ್ನು ಈಡೇರಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ. ಔಪಚಾರಿಕ ಕಲಿಕೆಗೆ ಯಾವುದೇ ಒತ್ತು ನೀಡದೆ ಊಟ–ಆಟ–ನಿದ್ರೆ–ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಮಾದರಿಗೆ ಗಮನ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ ಸಾಧಿಸುವ ಕಲಿಕೆಯು ಅಗಾಧವಾದುದು.



ಚಿತ್ರ ಶೀರ್ಷಿಕೆ: ಮರದ ತುಂಡುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವುದು

ವಿವಿಧ ವಯಸ್ಸುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪರಿಣಾಮ

ಈ ಕುರಿತು ಸ್ಪಷ್ಟ ಚಿತ್ರಣ ನೀಡಬೇಕಾದರೆ ಆಟವು 2 ರಿಂದ 6 ವರ್ಷಗಳ ತನಕ ಹೇಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡೋಣ. ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ವಿಭಿನ್ನ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯ ಹೊರತಾಗಿಯೂ ಒಂದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಆಟದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಮಾತನಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಎರಡರಿಂದ ಮೂರು ವರ್ಷದ ಮಕ್ಕಳು: ಸಮಾನಾಂತರ ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆ

ಎರಡರಿಂದ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ವಯಸ್ಸಿನ ನಡುವೆ ಹತ್ತುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಸಮತೋಲನ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳೀಕ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಕ್ಕೆ (ಸ್ಥಳ ಚಲನೆಯ ಸಂವೇದನೆ ಎಂದೂ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ) ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಇತರ ಇಂತಹ ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಸಕ್ತಿ ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಚಲನೆಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲಿಗೆ ಕುತೂಹಲಕರವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅವರು ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಹಾಗೂ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಪ್ರಪಂಚದ ಅನ್ವೇಷಣೆ ಮಾಡಲು ಇಚ್ಛಿಸುವುದರಿಂದ ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳು, ಕಿಟಕಿಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಸ್ತುಗಳ ಮೇಲೆ ಪ್ರಯಾಸ ಪಟ್ಟು ಹತ್ತಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರು ವರ್ಷದ ಮಕ್ಕಳು: ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಮಾನಾಂತರ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ

ಅಂದರೆ ಅವರು ಅವರಷ್ಟಕ್ಕೇ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳು ಆಟವಾಡುವ ವಸ್ತುಗಳ ಜೊತೆಯೇ ಆಟವಾಡಿ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸಹಜವಾಗಿ ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಈ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇತರ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಗೆ ಒಡನಾಟ ಹೊಂದಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ಸಂಘರ್ಷಗಳು ಉಂಟಾಗಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಹಿರಿಯರು ಬಗೆಹರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೂರು ವರ್ಷದ ಮಗು ಬೇಗನೆ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟಕ್ಕೆ ಜಾರುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಅಥವಾ ತಾವು ಕೇಳುವ ಕಥೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ನೈಜ ಬದುಕಿನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತದೆ. ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ನ ಮಕ್ಕಳು ತಾಯಿ / ಅಜ್ಜಿಯ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಆಡಲು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತ ದುಪ್ಪಟ್ಟಾವನ್ನು ಹೇಗೆ ಸುತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅಡುಗೆ ಕೋಣೆಯ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಪಾತ್ರೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅಡುಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ನೋಡಿದ್ದೇವೆ. ಇದೇ ರೀತಿ, ತಾವು ಕೇಳಿದ ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಆಡಲು ಮಕ್ಕಳು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: 'ರೆಡ್ ರೈಡಿಂಗ್ ಹುಡ್' ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಮೇಲಂಗಿಯನ್ನು ಧರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಒಂದು ಬುಟ್ಟಿ ಆಹಾರವನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವುದು. ಕಥೆಗಳ ಅಥವಾ ನೈಜ ಬದುಕಿನ ಚಿತ್ರಣಗಳನ್ನು ಅವರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟದ ಮಾಧ್ಯಮದ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ರೀತಿಯ ಆಟವು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.

ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷದ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳು: ನಟನೆಯ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಚಾರಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ

ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮಗುವು ಇತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅವರಿಗೆ ಸಂಘಟಿತ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯ ಹೇಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ ಮತ್ತು ನಟನೆಯ ಆಟದ ಆರಂಭವನ್ನು ನಾವು ನೋಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಆಲೋಚನೆ ಮತ್ತು ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಶಬ್ದಸಂಪತ್ತನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಸಂಕೀರ್ಣ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಟನೆಯ ಆಟವು ಮಗುವಿಗೆ ತಾನು ನೋಡಿದ ಮತ್ತು ಅನುಭವಿಸಿದ ಏನಾದರೂ ಅಂಶವನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾವು 'ಲೆಟ್ಸ್ ಪ್ರಿಟೆಂಡ್' ಎಂಬ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿದೆವು. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನೆಯ ಕಿಡಿಯನ್ನು ಹೊತ್ತಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮರದ ತುಂಡು ಪ್ರಚೋದಕ (ಪ್ರಾಂಪ್ಟ್) ಆಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿತು. ಮರದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಡ್ರಮ್, ತಬಲಾ ಹಾಗೂ ಹಾರ್ಮೋನಿಯಂ ಮುಂತಾದ ಸಂಗೀತ ಪರಿಕರಗಳಾಗಿ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅವರು ಬಳಸಿಕೊಂಡರು. ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಕಲು ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಮಗುವು ಮರದ ಗಿಲಕೆಯನ್ನು ಧ್ವನಿವರ್ಧಕದಂತೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತು. ಮಾತುಗಳ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲಾಗದೇ ಇರುವುದನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಬಹುದು.

ಐದು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳು: ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ ಮತ್ತು ಒಮ್ಮತದ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು

ಐದು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ಆಡಬೇಕಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸುವಾಗ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡಬೇಕಾದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಆರಿಸುವ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಮರ್ಥನೀಯ–ರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಹೊಸ ಗೆಳೆಯರನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಲು ಉತ್ಸುಕರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ಓರಗೆಯ ಗುಂಪಿನ ಜೊತೆಗೆ ಆಗಲೇ ಒಡನಾಟ ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿರಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಂಡದೊಳಗೆ ವಿವಿಧ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ನಾಯಕರೂ ಆಗಬಹುದು, ಅನುಯಾಯಿಗಳೂ ಆಗಬಹುದು. ಕೆಲವರು ಶಾಂತಿ ಸಂಧಾನಕ್ಕಾಗಿ ಮಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆಯನ್ನೂ ವಹಿಸಬಹುದು, ಉಳಿದವರು ವೈರುಧ್ಯಮಯ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು. ಈ ತಂಡವು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಕಥಾವಸ್ತುವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒಗ್ಗೂಡಬಹುದು ಹಾಗೂ ಪಾತ್ರಾಭಿನಯದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇದನ್ನು ನಾಟಕೀಯ ಆಟ ಅಥವಾ ಸಮಾಜೋ–ನಾಟಕೀಯ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಧುನಿಕತೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳ ಆಸಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ವಿಚಾರಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಬದಲಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ತಂಡವೊಂದನ್ನು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುವುದು ಮತ್ತು ವಿವಿಧ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸುವುದು (ಪೋಷಕ/ ಮಗು, ಸಹೋದರ/ ಸಹೋದರಿ, ವೈದ್ಯರು/ರೋಗಿ) ಮತ್ತು ಮುಂದೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಕುರಿತು ಪರಸ್ಪರ ಚರ್ಚೆ ನಡೆಸುವುದು ಮುಂತಾದ ಕೌಶಲಗಳಿಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿ ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಬದಲಾವಣೆ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹೊಸ್ತಿಲಲ್ಲಿ ಇರುವ ಆರು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳು

ಆರು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಲು ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಆಟವು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಮತ್ತು ಯೋಚನೆ ಆಧಾರಿತ ವಿಷಯವಸ್ತುವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಆರು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹಂತವನ್ನು ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿಯೇ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದರೆ (ಅವರು ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧರಿದ್ದರೂ) ಒಳ್ಳೆಯದು. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಶಾಲೆಯ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ತಮಗೆ ಬೋರು ಹೊಡೆಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಲೂಬಹುದು. ಹೀಗೆಂದರೆ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಅಗತ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಅವರಿಗೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಮುಂದಿಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹಾಗೂ ಉತ್ತೇಜಿಸುವು-ದಕ್ಕಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ರಾಚನಿಕ ಪಠ್ಯೇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೊಡಗಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ ಎಂದು ಹೆಚ್ಚಿನ ಪೋಷಕರು ಭಾವಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಈ ರೀತಿ ಮಗುವನ್ನು ವಿಪರೀತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವ ಮೂಲಕ ಮತ್ತು ಅದು ಮುಂದಿನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲೇ ಅದನ್ನು ಆ ಹಂತಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಈ ಹಂತವನ್ನು ಮುಗಿಸುವ ಮಗುವಿನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಗುವು ಹೊಸ ಆಂತರಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಎದುರಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಇದರ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಹಿಡಿತ ಸಾಧಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದು ಇದಕ್ಕೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿದಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನೆಲ ಗುಡಿಸುವುದು, ತೋಟದ ಕೆಲಸ, ಸರಳವಾದ ಹೊಲಿಗೆ, ಬಟ್ಟೆ ಮಡಚುವುದು, ಅಡುಗೆ, ತೊಳೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಧೂಳು ತೆಗೆಯುವುದು ಮುಂತಾದ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್ ಹಾಗೂ ಮನೆ ಹೀಗೆ ಎರಡೂ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನೀಡಬಹುದು. ಈ ಮೂಲಕ ಅನಿಶ್ಚಿತತೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಆಟವಾಡಲು ಮತ್ತು ಹೊಸ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು ಅವರಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲೆಯಿಂದ ಬಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆಯೇ?

ಆರುಶ್*, ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ಪ್ರಿಸ್ಕೂಲ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದೆರಡು ವರ್ಷ ಕಳೆದ ನಂತರ ಐದನೇ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಿಂಡರ್-ಗಾರ್ಟನ್ ಅನ್ನು ಸೇರಿದ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ರಚನಾಕ್ರಮವಿಲ್ಲದ ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಅವನಿಗೆ ಕಷ್ಟವೆನಿಸಿತು ಹಾಗೂ ವಾಲ್ಡೊರ್ಫ್ ತತ್ವದೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು ದೀರ್ಘ ಸಮಯ ಹಿಡಿಯಿತು. ಆಟವಾಡಲು ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮತ್ತು ಸೂಚನೆ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆತ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಮೊರೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ. ತಾನಾಗಿಯೇ ಆತ ಯಾವುದಕ್ಕೂ ಕೈ ಹಾಕುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಮನೆಗೆ ಹೋದ ನಂತರ, ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಬೋರು ಹೊಡೆಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ದೂರುತ್ತಿದ್ದ. ಈ ಹಿಂದೆಯೇ ತಿಳಿಸಿದಂತೆ, ಐದನೇ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ, ಮಗುವು ಸಂತಸ ಮತ್ತು ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಹುಡುಗನಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಮೊದಲೇ ರೂಪಿಸಿದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಆಟವನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸಬಲ್ಲದು. ಆದರೆ ಈ ಮಗುವಿನ ಪರಿವರ್ತನೆಯು ತುಂಬಾ ನಿಧಾನವಾಗಿ ನಡೆದ ಕಾರಣ ಇದು ಇನ್ನೂ ಆ ಹಂತದಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ಒಂದಷ್ಟು ಪ್ರಯತ್ನದ ಮೂಲಕ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದ ಕೊನೆಯ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ನಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.

ಎಳೆಯ ಮಗುವಿನ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ತನೆಯು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವು, ಆಟಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಲ್ಪ ಅವಕಾಶ ನೀಡುವ ಅಥವಾ ಅವಕಾಶವೇ ನೀಡದ ಕಠಿಣ ಮತ್ತು ನಿರ್ಬಂಧಿತ ಪಠ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಆಟವು ಬಹುತೇಕ ಅಲ್ಪಾವಧಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಇದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರೇ ರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನದಾಗಿ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದುದು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಆಟವನ್ನು, ವಿಫಲತೆಯ ಭೀತಿಗೆ ಹೆದರದೆಯೇ ಅಪಾಯಕ್ಕೆ ಮೈಯೊಡ್ಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇರುವ ಪ್ರಮುಖ ಅವಕಾಶವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಹಿನಿಯ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯತ್ತ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಮಾಡಲಾದ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ಮಗುವಿಗೆ ಛೀಮಾರಿ ಹಾಕಿ ಶಿಕ್ಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ...

ವಾಲ್ಡೊರ್ಫ್ ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವ ವಿವಿಧ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು, ಕುಟುಂಬಗಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರ ಜೊತೆಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿ ನಾನು ಒಂದು ಪ್ರಮುಖ ಸಾಮ್ಯತೆಯನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೇನೆ: ಸೃಜನಶೀಲ ಆಟವು ಆರೋಗ್ಯಯುತ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನ ಚಟುವಟಿಕೆ ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದಂತೆಯೇ, ಇದು ಅವುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಹೆಣೆಯಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಅವರಿಗೆ ಬದುಕನ್ನು ಜೀರ್ಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ತಮ್ಮದೇ ಬದುಕನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಅದು ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯ ಸಂಪೂರ್ಣ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಇರುವ ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ ಹಾಗೂ ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಅವರ ಬಾಲ್ಯದ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಅಂಗವೆನಿಸಿದೆ. ಸೃಜನಶೀಲ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಅರಳುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಕಲಿಯಲು ಮತ್ತು ಸಮಗ್ರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಸಾಧಿಸಲು ಹೆಣಗಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಮತ್ತು ಆರಂಭಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಕುರಿತು ಪೋಷಕರು ಮತ್ತು ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಯ ಬೋಧಕರಿಗೆ ನಾನು ನೀಡುವ ಏಕಮಾತ್ರ ಸಲಹೆ ಒಂದೇ: ಆರಾಮವಾಗಿರಿ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವಸರ ಮಾಡಬೇಡಿ. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಎಷ್ಟು ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿದೆ ಎಂದರೆ, ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಪೋಷಣೆ ಮತ್ತು ಸಮಗ್ರ ನೆರವು ನೀಡಿದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನವರು ಅದ್ಭುತವಾಗಿ ಯಶಸ್ಸು ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ, ಉರು ಹೊಡೆದು ಕಲಿಯುವ ಬದಲಿಗೆ ಅನುಭವವನ್ನು ಗಳಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯವಾಗಿರುವ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳು ಸಿದ್ಧರಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಪೋಷಕರು ಫಲಿತಾಂಶಕ್ಕಾಗಿ ಒತ್ತಡ ಹೇರುವಾಗ ಹಾಗೂ ತೀರಾ ಆರಂಭಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿಯೇ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬಳಸುವಾಗ ಈ ಸಂದೇಶವನ್ನು ತಲುಪಿಸುವುದು ಕಷ್ಟದ ಕೆಲಸ.

ಮಾನವನಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದ ಪ್ರಮುಖ ಗುಣಸ್ವಭಾವವೇನೆಂದರೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೆಳೆಯಲು ಮತ್ತು ಮಾನವ ಸ್ವಭಾವದ ಅಂಗವೆನಿಸಿರುವ ಎಲ್ಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ದೀರ್ಘ ಸಮಯ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇತರ ಎಳೆಯ ಸಸ್ತನಿಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ ಮಾನವ ಮಗುವಿಗೆ ಪಕ್ವತೆಯನ್ನು ತಲುಪಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಿಧಾನ ಮತ್ತು ಸ್ಥಿರವಾದ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯಲು ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಹೊಂದಲು ಎಲ್ಲ ಅಧಿಕಾರವಿದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಸಮಯ ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ಮತ್ತು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಬಹುದು.

*ಮಕ್ಕಳ ಗುರುತನ್ನು ಮರೆಮಾಚುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗಿದೆ

ಪರಾಮರ್ಶನ

i Crisis in the Kindergarten - Why Children Need to Play in School by Edward Miller and Joan Almon

ii https://www.sunbridge.edu/about/waldorf-education/

iii https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/53567_ch_10.pdf



ದಿವ್ಯಾ ಬಿ.ಎ. ಅವರು ವಾಲ್ಡೋರ್ಫ್ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆದಿರುವ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಯ ವಿಷಯದ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಆಯ್ದ ಭಾರತೀಯ ಕಥೆ ಪುಸ್ತಕಗಳು, ಮುಕ್ತ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲೆ ಇರದ ಆಟಿಕೆಗಳು, ಮಕ್ಕಳ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕರಕುಶಲ ವಸ್ತುಗಳು ಮುಂತಾದುವುಗಳನ್ನು ಮಾರುವ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಅಂಗಡಿ 'ಮೈ ಲಿಟಲ್ ಬುಕ್‌ಶಾಪ್'ನ ಸಂಸ್ಥಾಪಕಿಯೂ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ವಿವಿಧ ವಾಲ್ಡೋರ್ಫ್ ಪರಿಸರಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕಿ, ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕಿ, ಪೋಷಕರ ತರಬೇತುಗಾರ್ತಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿರುವ ದಿವ್ಯಾ ಅವರು ತುಳಸಿ ವಾಲ್ಡೋರ್ಫ್ ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್ ಅನ್ನು 2018ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಸ್ಟೈನರ್ ಅವರು ಸಲಹೆ ನೀಡಿರುವಂತೆ, ಇಲ್ಲಿ ಅವರು ಸ್ಥಳೀಯ ಹಬ್ಬಗಳು, ಆಹಾರ ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ದಿನನಿತ್ಯದ ಅನುಭವದೊಂದಿಗೆ ಜೋಡಿಸಲು ಒತ್ತು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಕೋವಿಡ್ – 19 ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಪೋಷಕರಿಗಾಗಿ 'ಸ್ಲೋ ಡೌನ್ ಮಾಮಾ' ಎನ್ನುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ್ದು, ವಾಲ್ಡೋರ್ಫ್ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಪೋಷಕರು ಮನೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಪಾಲಿಸಲು ಅವರು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು divya.ba02@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೊನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**

ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದ ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ

ಖುಷ್ಬೂ ಸಿಂಗ್

ನಮ್ಮ (ಖುಷ್ಬೂ ವಿಶೇಷ ಶಾಲೆಯ[i]) ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗ ಹರೀಶ್ ನಮ್ಮ ಕಡೆಗೆ ನಡೆದು ಬಂದ. ಸೂಪರ್‌ಮ್ಯಾನ್ ಚಿತ್ರವಿರುವ ಮುಖವಾಡ ಧರಿಸಿದ್ದರಿಂದ ಆತ ನಮ್ಮ ಗಮನವನ್ನು ಸೆಳೆದ. ಮೆದುಳುವಾತ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಅಂಗವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಹರೀಶ್‌ಗೆ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಂತೆ ಆಟವಾಡುವ, ಕುಣಿದಾಡುವ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲರಂತೆ ಮಾತನಾಡುವ ಆಸೆ, ಹುಮ್ಮಸ್ಸು ಇತ್ತು.

ಆತ ತನ್ನ ಸರದಿ ಬರುವ ತನಕವೂ ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಕಾಯುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ನಿಗದಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಂಡೇ ಆತ ತನ್ನೆಲ್ಲ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನೂ ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತಾನೆ. ಫಟಾಫಟ್ ಗೆಲುವು, ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮತ್ತು ಶ್ಲಾಘನೆಯ ಮಾತುಗಳು ಆತನನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಉತ್ತೇಜಿತನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿದ ಪಟ್ಟು ಬಿಡಬಾರದು ಎಂಬ ಛಲ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಶಾಂತಚಿತ್ತದಿಂದ ಇರುವ ಈ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಸೀಮಿತ ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಡನಾಟ. ಆತನಿಗೆ ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಡೆಸಲು ಜನರ ಅಗತ್ಯವಿತ್ತು. ಇಂದು ಆತ ಇಂತಹ ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಗೆ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡು ಎಂದು ಹೇಳಿದರೂ ಅದನ್ನು ಯಾವುದೇ ಅಳುಕಿಲ್ಲದೇ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಒಳಗೊಳ್ಳುವ (ಸಮನ್ವಯ) ಆಟದ ಸಿದ್ಧಾಂತ

ಇಂತಹ ಬೌದ್ಧಿಕ ಅಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಬಹುತೇಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ-ಕೂಟಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕಳೆದ ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳ ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಅವಲೋಕನ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಕಳೆದ ಸಮಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಮಾತನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ಇಂತಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸದೇ ಇರಲು ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣಗಳೆಂದರೆ ಪರಿಸರದ ನಿರ್ಬಂಧಗಳು ಅಥವಾ ನಡವಳಿಕೆಯ ನಿರ್ಬಂಧಗಳು. ಈ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಸೂಕ್ತವಾದ ರ‍್ಯಾಂಪ್‌ಗಳು ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವುದು ಮತ್ತು ಅವರನ್ನು ಹೇಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿ, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಬಗ್ಗೆ ಜನರಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಅರಿವು ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವುದು ಇದಕ್ಕೆಲ್ಲ ಕಾರಣ. ಬೌದ್ಧಿಕ ದೌರ್ಬಲ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಆಟವಾಡಬಹುದು ಅಥವಾ ತಮಗೆ ತಾವೇ ಗಾಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಒಂದು ಅಂದಾಜಿನ ಪ್ರಕಾರ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಅಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಮಕ್ಕಳ (19 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಒಳಗಿನವರು) ಸಂಖ್ಯೆ 80 ಲಕ್ಷ. ಇವರಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಅಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಐದರಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಒಬ್ಬರು ಮಾತ್ರ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ಅಂಗವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ಅವಕಾಶಗಳು ಸಿಗದೇ ಇರುವ ಕಾರಣ ಅವರು ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ-ಗೊಂಡಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಇದು ಅವರ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಕೊರತೆಗೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಕಾರಣವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಶೇ.70ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಪಾಲಕರು ಮತ್ತು ಶಾಲೆಗಳು ವರದಿ ಮಾಡಿವೆ. ನಮ್ಮ ಆರಂಭಿಕ ಸಂಶೋಧನೆಯ ಭಾಗವಾಗಿ ನಾವು ಅನೇಕ ವಿಶೇಷ ಮತ್ತು ಸಹಭಾಗಿತ್ವದ ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದ್ದೇವೆ. ಅಲ್ಲಿ ಈ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ:

- ಅನೇಕ ವಿಶೇಷ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಅವಧಿಯೇ ಇಲ್ಲ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡಾ ಶಿಕ್ಷಕರಿಲ್ಲ.
- ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಶಾಲೆಗಳು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅವರಿಗೆ ಕುಳಿತು ಆಟವನ್ನು ನೋಡುವಂತೆ ತಿಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
- ಬಹುತೇಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ತೀರಾ ಸಾಮಾನ್ಯವೆನಿಸುವ 'ಬಾಲ್ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವ' ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಕೆಲ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಬೇಸರ ಹುಟ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಕೌಶಲ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನದ ಕೊರತೆ ಇರುವುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ.

ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಆಟದಿಂದ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಮಾನವಾಗಿ ಪ್ರಯೋಜನ-ವಾಗಲಿದೆ ಎಂಬ ಒಂದೇ ಒಂದು ನಂಬಿಕೆಯಿಂದ ಉಮೋಯಾ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್[ii] ಯೋಚನೆ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದೆ. ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಇರುವ ನ್ಯೂನತೆಗಳನ್ನೇ ಅವಕಾಶಗಳಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಆಟವಾಡಲು ಇರುವ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ನಿವಾರಣೆ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ. ಇದು ಕೇವಲ ದೈಹಿಕ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿಯೂ ಹೌದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಆಟವಾಡುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ.

ಉಮೋಯಾ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್ ನಾವು ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳು ಎದುರಿಸುವ ಮೂರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ್ದೇವೆ. ನಾವಿದನ್ನು 'ಸಮನ್ವಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಿಕ್ಕಟ್ಟು' ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತೇವೆ:

- ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಅಸಮರ್ಥತೆ ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅವರ ಸಮಗ್ರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಮತ್ತು ಕೌಶಲಾಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಸಂದರ್ಭೋಚಿತ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಕೊರತೆ.
- ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಳಂಕ ಮತ್ತು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಬಗ್ಗೆ ಇರುವ ತಪ್ಪು ತಿಳುವಳಿಕೆಯ ಕಾರಣದಿಂದ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ನಿರಾಕರಿಸುವುದರಿಂದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳ ಕೊರತೆ.
- ಆಟ/ದೈಹಿಕ ದೃಢತೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವುದು ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಕೊರತೆಯಿಂದಾಗಿ ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು.

ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ

ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಹೆಚ್ಚು ಮಗು–ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿ ಮಾಡಲು, ಅಂಗವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಕೌಶಲ ಮತ್ತು ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ನಾವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಪಾಟು ಮಾಡುತ್ತೇವೆ. ನಾವು ಸೆನ್ಸರ್‌ಅನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಬಾಲ್, ನಾನಾ ಗಾತ್ರದ ಬಾಲ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ನೆಚ್ಚಿನ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಒಂದು ಮಗುವಿನ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಧಾರಣಾಶಕ್ತಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಾವು ಅಂತರ ಮತ್ತು ಕಾಠಿಣ್ಯತೆಯನ್ನು ಬದಲಿಸುತ್ತೇವೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಆಟಗಳನ್ನು ಆವಿಷ್ಕಾರ ಮಾಡುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತೇವೆ, ಇದರಿಂದ ಅವರ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವ ಕೌಶಲಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ.

ಇವೆಲ್ಲದರ ಜೊತೆಗೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಾರ್ಪಾಟು ಮಾಡುವ ಮೂಲಭೂತ ಅಂಶಗಳ ಕುರಿತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ತರಬೇತಿಯನ್ನೂ ನೀಡುತ್ತೇವೆ. ಕೌಶಲ್ಯಾಧಾರಿತವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವನ್ನು ನೀಡುತ್ತೇವೆ. ನಾವು ಪಾಠದ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಅವರಿಗೆ ನೀಡುತ್ತೇವೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವುಗಳನ್ನು ಬಳಿಕ ಅವರ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಜಾರಿಗೆ ತರಬಹುದು. ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ಕ್ರೀಡಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಇದು ಸಾಕಷ್ಟು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಾಯವಾಯಿತು.

ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿದ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ (Adopted Physical Education)ದ ಮೇಲೆ ರೂಪಿತವಾದು–ದಾಗಿದೆ. ಇದು ಅಂಗವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾದ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬೋಧನಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವ, ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವ ಮತ್ತು ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ನಡೆಸುವ ಕಲೆ ಮತ್ತು ವಿಜ್ಞಾನವಾಗಿದೆ.

ನಾವು ಗುರುತಿಸಿದ ಅಂತರಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ನಮ್ಮ ವಾರ್ಷಿಕ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ರೂಪಿಸಲು '3ಸಿ' ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಪಠ್ಯಕ್ರಮ

ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕೊರತೆಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ (ಬೌದ್ಧಿಕ ಮತ್ತು ಚಲನಶೀಲತೆ ಎರಡೂ ಇರುವ) ಮತ್ತು ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾವು ಸಮಗ್ರ ಸ್ವರೂಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುತ್ತೇವೆ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಅಥ್ಲೀಟ್‌ನಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಲಭೂತವಾದ ಚಲನಾ (ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ) ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವ ಕಡೆಗೆ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವ, ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಯೋಚನೆ ಮಾಡುವ ಮುಂತಾದ ಜೀವನದ ವಿಕಸನ ಕೌಶಲಗಳು ಹಾಗೂ ತಂಡ ಕಾರ್ಯ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಮತ್ತು ಅನುಭೂತಿಯಂತಹ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳ ಮೂಲಕ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವ ಕಡೆಗೆ ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನವನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡ ಬಳಿಕ ಅಥವಾ ಆಟದ ಕಲಾಪವು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಅವರಲ್ಲಿನ ಧಾರಣಾ ಶಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿರುವುದು ಹಾಗೂ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಇರುವುದು ಕಳೆದ ಕೆಲ ವರ್ಷಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಗಮನಕ್ಕೆ ಬಂದಿದೆ ಮತ್ತು ಈ ಬಗ್ಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರಿಂದಲೂ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳು ಬಂದಿವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಒಂದು ಕಥೆ ಎಂದರೆ ಅದು ಬಿಟ್ಟುವಿನದ್ದು. ಆತನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿದ ಸಹಿಷ್ಣುತೆ ಹಾಗೂ ಅರಿವಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಆತ ನಾಚಿಕೆಯ ಮುದ್ದೆಯಂತಿದ್ದ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಭಾಗಿಯಾಗಲು ಹಿಂಜರಿಯುತ್ತಿದ್ದ. ಆದರೆ ಕೇವಲ ಆರು ತಿಂಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆತನಲ್ಲಿ ಅಗಾಧವಾದ ಬದಲಾವಣೆ ಕಾಣಿಸಿತು. ಬಿಟ್ಟು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನಿಲ್ಲದಂತೆ ನೆಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಬಿಟ್ಟ. ಆಟದ ಅವಧಿಗಾಗಿ ಕುತೂಹಲದಿಂದ ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಆತನ ಅರಿವಿನ ಕೌಶಲವೂ ಸುಧಾರಿಸಿತು. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಆತ ರೂಬಿಕ್ ಕ್ಯೂಬ್‌ನ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮನ್ನೆಲ್ಲ ಅಚ್ಚರಿಗೊಳಿಸಿದ. ಆತನ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳಲ್ಲಿ ಅಸಾಧಾರಣ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕಂಡಿತ್ತು. ಈಗ ಬಿಟ್ಟು ಇಡೀ ಕ್ಯೂಬ್‌ನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವ ಗುರಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾನೆ.



ತರಬೇತುದಾರ

ಸಾರವತ್ತಾದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದಷ್ಟೇ ಮಹತ್ವದ ಸಂಗತಿ ಎಂದರೆ ಅದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಥವಾ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಪಾತ್ರ. ಕ್ರೀಡಾ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಂತೆ ನಾವು ಯುವ ಕ್ರೀಡಾ ಉತ್ಸಾಹಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ತರಬೇತು–ಗೊಳಿಸುತ್ತೇವೆ. ದ್ವಿಮುಖ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಜಾರಿಗೆ ತರಲು ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ವಿಶೇಷ ಬೋಧಕರ ಜೊತೆಗೆ ನಿಕಟವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಒಂದು ಮಗುವಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕನ ಪಾತ್ರ ಎಷ್ಟು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಿಯಾಂಕಾಳ ಕಥೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಉದಾಹರಣೆ. ನಮ್ಮ ಅಥ್ಲೀಟ್ ಆಗಿರುವ ಪ್ರಿಯಾಂಕಾ, ಆಟಿಸಂ ಸಮಸ್ಯೆ (ಎಎಸ್‌ಡಿ) ಇರುವಾಕೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಚಂಚಲ ಸ್ವಭಾವದ ಆಕೆ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಹಾಯ-ದೊಂದಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದಳು. ಶಿಕ್ಷಕರ ಬೆಂಬಲವಿಲ್ಲದೆ ಅವಳು ಆಟವನ್ನೇ ಆಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆಕೆಯ ಅಗತ್ಯಗಳು, ಆಕೆಯ ಇಷ್ಟದ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಸಿದ ತಂಡ ಆಕೆಯನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಆರಾಮದಾಯಕವಾಗಿ ಇರುವಂತೆ ಮಾಡಿತು. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಆಕೆಯಲ್ಲಿ ತಾನು ಸುರಕ್ಷಿತ ಎಂಬ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಹುಟ್ಟು ಹಾಕಿತು. ಕ್ರಮೇಣ ಪ್ರಿಯಾಂಕಾ ಆಟವನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದಳು. ಈಗಂತೂ ಆಕೆ ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ಸಹಾಯವನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಆ ಮೂಲಕ ಆಕೆ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಸುಧಾರಣೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾಳೆ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುವ ಆಕೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಲ್ಲಿ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದೆಂದರೆ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚು. ಆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಆಕೆ ಪದೇ ಪದೇ ಮಾಡುತ್ತಾಳೆ.

ಸಂಸ್ಕೃತಿ

ನಮ್ಮ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಸ್ನೇಹಿತರ ಬಳಗದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದಾಗಿ ನಾವು ಅಂಗವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮತ್ತು ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಜೊತೆಗೆ ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅವರಲ್ಲಿ ಅನುಭೂತಿ ಮತ್ತು ಪರಸ್ಪರ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿ ಒಂದು ತಂಡವಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ. ಕಡಿಮೆ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಗುವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿರುವ ಅಥವಾ ಕೌಶಲಗಳು ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಮಗುವಿನ ಜೊತೆ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ. ಇದರಿಂದ ಅವರಿಬ್ಬರು ಸ್ನೇಹಿತರಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಉತ್ತಮ ನಿರ್ವಹಣೆಯನ್ನು ತೋರುವ ಮತ್ತು ಉತ್ತಮ ತಂಡಕಾರ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು 'ಸ್ನೇಹಿತರ ಜೋಡಿ'ಗೂ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಆಟದ ಅವಧಿ ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ಅವರಲ್ಲಿ ಧನಾತ್ಮಕವಾದ ಬಲವರ್ಧನೆ ಮೂಡಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು, ನೆರವಿಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಅದು ಕೇವಲ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಅದರಾಚೆಗೂ ಕೂಡ. ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಸಮಾಜವನ್ನು ಕಟ್ಟಲು ಇದು ಉತ್ತೇಜನಕಾರಿ ಆರಂಭ. ಇದಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿ ನೀಡಬಹುದಾದ ಗೆಳೆತನ ಎಂದರೆ ಧ್ರುವ ಮತ್ತು ಅಮಾನ್ ಅವರಿಬ್ಬರದ್ದು. ಅವರು ಬದಲಾವಣೆಯ ಶಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಭರವಸೆ ಮತ್ತು ನಂಬಿಕೆ ಇರುವಂತೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಮೆದುಳುವಾತ (ಸೆರೆಬ್ರಲ್ ಪಾಲ್ಸಿ)ದ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಅಥ್ಲೀಟ್ ಧ್ರುವ್‌ಗೆ ಅಮಾನ್ ಯಾವತ್ತೂ ಛೇಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಇದು ಅವನಿಗೆ ತುಂಬ ಕಿರಿಕಿರಿ ಉಂಟು ಮಾಡುತ್ತಿತ್ತು. ನಾವು ನಮ್ಮ ಗೆಳೆಯರ ಬಳಗ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಅವರಿಬ್ಬರನ್ನು ಜೋಡಿಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅವರಿಬ್ಬರೂ ರಚನಾತ್ಮಕವಾದ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿದೆವು. ಅದಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನವನ್ನೂ ನೀಡಿದೆವು.

ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಧ್ರುವ್ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ ಅದರಾಚೆಗೂ ಅಮನ್ ಜೊತೆ ಗೆಳೆತನವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡ. ಧ್ರುವ್‌ನ ಕೈ ಮತ್ತು ಕಣ್ಣಿನ ನಡುವಿನ ಸಮನ್ವಯದಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಣೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿತು. ಭರವಸೆಯೂ ಇಮ್ಮಡಿಗೊಂಡಿತು.

ಕಳೆದ ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ನಾವು ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ:

- ಪರಾನುಭೂತಿ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಥಿತಿ- ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಶೇ.98ರಷ್ಟು ನಮ್ಮ ಮುಖ್ಯವಾಹಿನಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಪರಾನುಭೂತಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

- ಪ್ರಮುಖ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಮೈಲುಗಲ್ಲುಗಳ ಮೇಲಿನ ಪ್ರಗತಿ- ಪರಸ್ಪರ ಸಮನ್ವಯ ಮತ್ತು ಕುಶಾಗ್ರತೆಯಲ್ಲಿ /ಚುರುಕುತನದಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ಶೇ.42ರಷ್ಟು ಸುಧಾರಣೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿದ್ದಾರೆ ಹಾಗೂ ಕಳೆದ ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಅವರ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ದೃಢತೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಶೇ.38ರಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಳ ಕಂಡುಬಂದಿದೆ.

- ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬ್ಯಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಅಥೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ ಶೇ.62ರಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ಕ್ರೀಡಾ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದರ ಪ್ರಮಾಣವು 5ರ ಮಾಪನದಲ್ಲಿ 1.5 ಅಂಕಗಳ ಏರಿಕೆಯಾಗಿದೆ.

- ಸಂಖ್ಯೆ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ದಿನನಿತ್ಯ ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಂತಹ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಕೌಶಲಗಳಲ್ಲಿ ಅಧಿಕ ಧಾರಣಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರುವುದನ್ನು ನಮ್ಮ ಶೇ.85ರಷ್ಟು ಶಿಕ್ಷಕರು ನಾವು ನಡೆಸಿದ ಸಮೀಕ್ಷೆಯ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕ ಪಿಡುಗು ಮತ್ತು ಎಬಿಲಿಟಿ ಸ್ಪಾರ್ಕ್‌ನ

ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಯ ಬಗ್ಗೆ ನಾವು ಯೋಚನೆ ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಹೊರಾಂಗಣದ, ಮೈದಾನದ ಮತ್ತು ನಿಸರ್ಗದ ಚಿತ್ರಗಳು ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮೂಡುತ್ತವೆ. ಕೋವಿಡ್ ನಮ್ಮ ಜೀವನವನ್ನು ಬುಡಮೇಲು ಮಾಡಿದಾಗ-ಲಾಕ್‌ಡೌನ್ ಮತ್ತು ಅದರ ನಿರ್ಬಂಧಗಳು, ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಂತರಗಳು ಮತ್ತು ಶಾಲೆಗಳು ಬಂದ್ ಆಗಿರುವುದು- ಇದರಿಂದಾಗಿ ನಾವು ಬಂಧಿಯಾದೆವು. ನಮಗೆ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ ಇಲ್ಲದಂತಾಯಿತು. ಅಂಗವಿಕಲರಿಗಂತೂ ಬದುಕು ಇನ್ನಷ್ಟು ದುಸ್ತರವಾಯಿತು. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಬೊಜ್ಜು, ಹೃದಯದ ಸಮಸ್ಯೆ, ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಕೊರತೆ, ಸಮನ್ವಯದ ಕೊರತೆ, ಅಸ್ವಸ್ಥತೆ ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿಯ ಕೊರತೆಯಂತಹ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡವು. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ, ಲಾಕ್‌ಡೌನ್‌ನ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡ ಹಠಾತ್ ಮತ್ತು ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಬದಲಾವಣೆಗಳಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ ಅವರ ಪಾಲಕರ ಮೇಲಿನ ಹೊರೆಯೂ ಜಾಸ್ತಿಯಾಯಿತು. ಹೊಸ ರೀತಿಯ ಸ್ಥಿರತೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿತ್ತು. ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕ ರೋಗ ನಮ್ಮ ಮುಂದಿನ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಬಯಲು ಮಾಡಿತು. ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ, ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಿಕ್ಷಣದ ಚಿಕ್ಕಟ್ಟಿನ ಬಗ್ಗೆ ದೃಷ್ಟಿ ಹಾಯಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಪುನರುಚ್ಛರಿಸಿತು. ಅದು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಮಾಡಿತು.

- ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಸುಲಭಸಾಧ್ಯವಾದ ಬೋಧನಾ–ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು (ಟಿಎಲ್ಎಂಗಳು).
- ರಚನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಪಡಿಸಿದ ಕಡಿಮೆ ವೆಚ್ಚದ, ಆಟವನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು.

ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಸೌಖ್ಯವನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾವು ಒಂದು ಆನ್‌ಲೈನ್ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಇದು ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸೌಖ್ಯದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನ ನೀಡುವ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಗುವ ನಷ್ಟ ಮತ್ತು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಒತ್ತಡವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವ ಎಬಿಲಿಟಿ ಸ್ಪಾರ್ಕ್ (ಅರ್ಹತೆಯ ಕಿಡಿ) ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಬಾಲ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಜೊತೆ ಸಂಯೋಜನೆಗೊಂಡಿದೆ.

ಎಬಿಲಿಟಿ ಸ್ಪಾರ್ಕ್ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ ಹಾಗೂ ಯೋಗಕ್ಷೇಮದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವಾಗಿದ್ದು, ಯೋಗ ಮತ್ತು ವಿನೋದ ಆಧಾರಿತ ಕ್ರೀಡೆ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಒಟ್ಟಾರೆ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ದೃಢತೆಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುವುದರ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನವನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸೀಮಿತ ಅಥವಾ ತುರ್ತಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕೌಶಲಗಳೊಂದಿಗೆ 3ರಿಂದ 14 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒದಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇಂತಹ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೇಗೆ ತೊಡಗಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದು ಯೋಚಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಾವು ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳಿಕೊಂಡೆವು: ಮಕ್ಕಳ ಕೌಶಲಗಳ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಅನುಭವಗಳನ್ನು ನಾವು ಹೇಗೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬಹುದು? ನಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರ ತಂಡವು ವಿಕಸನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಸಾಧಿಸಬಹುದಾದ ಕೌಶಲಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಅನೇಕ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು. ಇದು ವಿನೋದವನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಮನಸ್ಸು–ಹೃದಯ–ದೇಹವನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಬೇಕು.

ಮಕ್ಕಳ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ವಾಸ್ತವ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಬಹಳಷ್ಟು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ತಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಲಭ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ನಾವು ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ವಿಧಾನವನ್ನು ಮತ್ತು ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಲಾದ ಪಾಠಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿದೆವು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯೂ ಕೂಡ ಸಮಾನಮನಸ್ಕರ ನೇತೃತ್ವದ ವಿಡಿಯೋ ಪ್ರದರ್ಶನ, ಪಾಠದ ಯೋಜನೆ ಮತ್ತು ದೃಶ್ಯದ ಸುಳಿವಿನ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ವಿಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಾವು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯೂ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಪ್ರಸ್ತುತವಾಗಿದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಅದನ್ನು ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ರೂಪಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಜೊತೆಗೆ ವಿಡಿಯೋಗಳಿಗೆ ದೃಶ್ಯ ಉತ್ತೇಜಕಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಆತ್ಮೀಯವಾದ ಧ್ವನಿ ಬಲವರ್ಧನೆಯನ್ನು ನೀಡಿದ್ದೇವೆ. ಒಟ್ಟಾರೆ ವಿಷಯಗಳು ಆಪ್ತವಾಗಿ ಮತ್ತು ವಾಸ್ತವಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾಗಿರುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಇದನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ.

ಶಿಕ್ಷಕ–ತರಬೇತಿ ಮಾದರಿಯಾಗಿ ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ಪಾಲಕರೊಂದಿಗೆ ಮತ್ತು ನಂತರ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೂಲಕ, ಇದನ್ನು ಆನ್‌ಲೈನ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ನೀಡಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಮಗೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಿತು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಪಾಲಕರು ಒಂದೇ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಗೆ ಸಿದ್ಧವಿರುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರತಿ ದಿನದ ಕಲಿಕೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿದೆ.

ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಪಾಲಕರೇ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾಗ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಟೂಲ್‌ಕಿಟ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಯಿತು. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಇದು ಮಕ್ಕಳ ದಿನನಿತ್ಯದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಲು ಕೂಡ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸಿತು. ಯಾಕೆಂದರೆ ಇದು ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೌಶಲಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು.

ಮುಂಬೈನ ಜೈ ವಕೀಲ್ ಶಾಲೆಯ ಶ್ರೀಮತಿ ಪ್ರಿಯಾಂಕ ಗಂಗೋಡಿಯಾ ಅವರು ಈ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ನಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ, "ನಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರು ನಿಜಕ್ಕೂ ವಿಡಿಯೋಗಳನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡರು. ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತ್ಯಂತ ಸುಲಭವಾಗಿತ್ತು ಮತ್ತು ಮಾಡಲೂ ಸರಳವಾಗಿದ್ದವು. ಆನ್‌ಲೈನ್ ಕ್ಲಾಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿದವು ಎಂಬುದು ಎಲ್ಲ ಶಿಕ್ಷಕರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು. ನಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಸುಧಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿತು. ಎಎಸ್‌ಡಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ನಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸ್ಥೂಲಚಲನಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಸಹಾಯಕವಾದವುಗಳು ಎಂಬುದನ್ನು ನಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರು ತಿಳಿದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ."

ನಾವು ಕಲಿತಿದ್ದೇನು

ಕ್ರಿಯೆಯ ಮೂಲಕ ಮನಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಿಸುವುದು

ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪಾಲಕರು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಸುರಕ್ಷತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅನುಮಾನ ಮತ್ತು ಭಯವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರು ಹಾಗೂ ಅವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಸಂಶಯಗಳಿದ್ದವು. ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಲು ಸುಮಾರು ಆರು ತಿಂಗಳು ಕಳೆದ ಬಳಿಕ, ನಮ್ಮ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವಂತೆ ಪಾಲಕರು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸಿದೆವು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾವು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ನೆಗೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಬಾಲ್‌ಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು ಮುಂತಾದವನ್ನು ಮಾಡಿದೆವು. ಬಹುತೇಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರಾದರೂ ಅವರ ಪಾಲಕರು ಮತ್ತು ನರಸಂಬಂಧಿ ಸಮಸ್ಯೆ ಇರುವ ವಯಸ್ಕರು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಇದರಿಂದ ನಾವು ಕಲಿತ ಪಾಠವೇನೆಂದರೆ, ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಮಿತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಅವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸುವುದು ಉತ್ತಮ ಎಂದು.

ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಾಗಿ ಅವರ ಸುಧಾರಣೆಗಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಾಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಕೇಂದ್ರಗಳು ಕೇವಲ ಚಿಕಿತ್ಸಾ ಮಾದರಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನ ಹರಿಸುತ್ತಿದ್ದವು. ಮಾತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಿಕಿತ್ಸೆ, ವೃತ್ತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಿಕಿತ್ಸೆ, ಅಂಗಸಾಧನೆ ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಅಥವಾ ಬರವಣಿಗೆ ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಿಕಿತ್ಸೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗಿಯಾಗಿರಬಹುದು. ಈ ಎಲ್ಲ ಚಿಕಿತ್ಸೆಗಳ ಮಹತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದ್ದರೂ ಕೂಡ

ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಮಯ ಹಿಡಿಯುತ್ತಿತ್ತು ಮತ್ತು ಕ್ರಮೇಣ ಅವು ಬೇಸರ ತರಿಸುತ್ತಿತ್ತು ಅಥವಾ ಅವರಲ್ಲಿ ಆತಂಕ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಖುಷಿಯಿಂದ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಚಿಕಿತ್ಸಕ ಗುಣವನ್ನೂ ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಮೂರಕ್ಕೂ ಅಧಿಕ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ನಾವು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ ನಮ್ಮ ಪಾಲುದಾರ ಶಾಲೆಗಳ ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೂಡ ಈಗ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಶಾಮೀಲಾಗುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತಿರುವುದು ವಿಶೇಷವಾಗಿದೆ.



ಆಟದ ಮೂಲಕ ಸಾಮಾಜಿಕ–ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಸೌಖ್ಯದ ಮಹತ್ವ

ಮಕ್ಕಳು ಯಾವತ್ತೂ ಆಟವೆಂದರೆ ಖುಷಿಯಿಂದ ಕುಣಿದಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆ ತುಡಿತ ಸಹಜ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಅದು ಆನ್‌ಲೈನ್ ಇರಲಿ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರಲಿ ದೈಹಿಕ ಕಸರತ್ತುಗಳು ಯಾವತ್ತೂ ಖುಷಿಯ ಸಂಗತಿಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಮುನ್ನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಇಡುವುದು, ಅಂತರವನ್ನು ಅಳೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಸ್ಥಳದ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಯಾವತ್ತೂ ವಿನೋದದ ಸಂಗತಿ ಮತ್ತು ಅವರ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಾಗಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಲಕರು ಹೇಳಿದ್ದೇನೆಂದರೆ, “ನನ್ನ ಮಗು ಈಗ ತನ್ನ ಸುತ್ತಲಿನ ಸಂಗತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಜಾಗೃತನಾಗಿದ್ದಾನೆ; ಇದು ಅವನಿಗೆ ನಿಧಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಿದಂತೆ”

ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಆಟದ ಪಾತ್ರ

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀತಿ (ಎನ್‌ಇಪಿ) 2020ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ ಕ್ರೀಡಾ ಸಮಗ್ರತೆ ಎಲ್ಲ ಪಠ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಅಧ್ಯಾಪನಶಾಸ್ತ್ರದ ಇನ್ನೊಂದು ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನವಾಗಿದ್ದು, ಅದು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ, ಆಟ ಮತ್ತು ಸಹಯೋಗ, ಸ್ವ–ಪ್ರಚೋದನೆ, ಶಿಸ್ತು, ತಂಡವಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು, ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಕೌಶಲಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯವಾಗುವಂತಹ ಬೋಧನಾ ಕ್ರಮಗಳು ಸೇರಿವೆ.

ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡುವ ವಿಷಯದೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಶಾಲೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಸಕ್ರಿಯರಾಗಿರಲು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಮೂಲಕ ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಇಲ್ಲದೇ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡ ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಹೊಂದಿರುವ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗಿನ ತಮ್ಮ ನಡವಳಿಕೆಯನ್ನು ಬದಲಿಸಿ ಅವರ ನಡುವೆ ಇರುವ ಅಂತರಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ. ಇದರ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೆ ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಉದ್ದೀಪನ ಅಭ್ಯಾಸಗಳ ಮೂಲಕ ವಿಶೇಷಚೇತನ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ತುಂಬುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತೇವೆ.

ನಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಶಿಕ್ಷಕರು, ಪಾಲಕರು ಮತ್ತು ಪಾಲನೆ ಮಾಡುವವರು, ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಪೂರಕವಾಗುವಂತೆ ಆಟದ ಹಾಗೂ ಕ್ರೀಡೆಯ ಸದ್ಗುಣಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಮನಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಕಡೆಗೆ ನಾವು ಗಮನವನ್ನು ನೀಡುತ್ತೇವೆ. ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಪೋಷಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಬೆಂಬಲವನ್ನು ನೀಡುತ್ತೇವೆ.

ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಾದ ಆದಿತ್ಯ ಮತ್ತು ಸೋನಿ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಅತೀವವಾದ ಭರವಸೆ ಮತ್ತು ಉಲ್ಲಾಸವನ್ನು ತುಂಬುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅವರು ಇತರ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಸೆಲೆಗಳಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಬೌದ್ಧಿಕ ವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ನಮ್ಮ ಪಾಲುದಾರ ಶಾಲೆಯ (ಖುಷ್ಬೂ ಕಲ್ಯಾಣ ಸಂಘ) ಈ ಇಬ್ಬರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸ್ಪೆಷಲ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಭಾರತ್ ನಡೆಸುವ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಶಿಬಿರಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದ್ದರು ಮತ್ತು ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ತಂಡದ ಭಾಗವಾಗುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದರು ಎಂಬುದು ಗಮನಾರ್ಹ ಸಂಗತಿ.

(ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಹೆಸರನ್ನು ಬದಲಿಸಲಾಗಿದೆ)

ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು:
ಈ ಲೇಖನವನ್ನು ಬರೆಯಲು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮತ್ತು ವಿವರಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿದ ಉಮೋಯಾ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್‌ನ ಸಂಸ್ಥಾಪಕರಾದ ಆದಿತ್ಯ ಕೆ.ವಿ. ಅವರಿಗೆ ಲೇಖಕರು ಕೃತಜ್ಞತೆ ಸೂಚಿಸಲು ಬಯಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಂಗವಿಕಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವನದ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ಕ್ರೀಡೆ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಣದ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ತುಂಬುವ ಗುರಿಯೊಂದಿಗೆ ಆದಿತ್ಯ ಅವರು ಉಮೋಯಾ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್‌ಅನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ ದಾರೆ.



ಅನುಬಂಧಗಳು

(I). 1995ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾದ ಖುಷ್ಬೂ ವೆಲ್‌ಫೇರ್ ಸೊಸೈಟಿ ಹರಯಾಣದ ಗುರ್ಗಾಂವ್ ಮೂಲದ ಎನ್‌ಜಿಓ. ಇದು ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಬಹು ವೈಕಲ್ಯತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮಕ್ಕಳು, ತರುಣರು ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡವರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ನೀಡುವ, ಪುನರ್ವಸತಿಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವ ಮತ್ತು ಅವರ ಒಟ್ಟಾರೆ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಾಗಿ ಬಹುವಿಧದ ಸೇವೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.

(ii). ಉಮೋಯಾ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್ ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿರುವ ಲಾಭರಹಿತ ಸಂಸ್ಥೆಯಾಗಿದೆ. ಅಂಗವಿಕಲತೆ ಇರುವ ಮತ್ತು ಇಲ್ಲದೆ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳ ಸಮಗ್ರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಧ್ಯೇಯವಾಗಿದೆ. ಈ ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕನ್ನು ಸಮೃದ್ಧಗೊಳಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಜೀವನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆ ಹಾಗೂ ಆಟವನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಮೂಲಕ ಶಾಲೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು ಇದರ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.



ಖುಷ್ಬೂ ಸಿಂಗ್ ಅವರು ಉಮೋಯಾ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಲಹೆಗಾರರು ಹಾಗೂ ಬೆಂಬಲಿಗರು ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯರೂಪಕ್ಕೆ ತರುವವರು. ಕೆ–12 ಆರಂಭಿಕ ಹಂತದ EdTech ನವೋದ್ಯಮಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಅವರು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ/ಬೋಧನಾ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ, ವಿಷಯಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ತಜ್ಞರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಹವ್ಯಾಸಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಅವರು, ಯುವ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ಯಮಿಗಳು ಹಾಗೂ ಸ್ವಯಂಸೇವಕರಿಗೆ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಹಾಗೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕಲಿಕೆಯಾಗಿ EdTech ಬಳಸುವ ಬಗ್ಗೆ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು khushboo@umoyasports.com ಇಮೇಲ್ ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮಂಜುನಾಥ್ ಚಾಂದ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಮೇಘನಾ ಶಾಸ್ತ್ರಿ

ಮಗುವಿನ ಮನೆಯ ಭಾಷೆಯ (ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ ಅಥವಾ ಎಲ್1) ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವು ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ, ರಂಜನೀಯ, ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ಮತ್ತು ಮಗುವನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಮಗುವಿನ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುತ್ತದೆ. ಮನೆಯ ಭಾಷೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಎರಡರಿಂದ ಏಳು ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಟವು ಭಾಷಾ ಕೌಶಲಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಖಾಸಗಿ ಮಾತುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು– ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 'ತನ್ನದೇ–ಮಾತುಗಾರಿಕೆ' ಎಂದು ಸಹಾ ಹೇಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಂದು ಮಗು ಅವನನ್ನು ಅಥವಾ ಅವಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವೇಳೆ ಅವಳು/ಅವನು ತನ್ನ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಖಾಸಗಿ ಮಾತುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾನೆ/ಳೆ. ಕಾಲಾಂತರದಿಂದಲೂ, ಖಾಸಗಿ ಮಾತುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಯೋಚನೆ ಎಂದೇ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ, ಕಲಿಯುವಾತನಿಗೂ ಸಹ ಅವನ/ಅವಳ ಗ್ರಹಿಕೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಯಥೇಚ್ಛ ಅವಕಾಶಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ, ನಟನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರು ಬಳಸುವ ಭಾಷೆ ಕೂಡ ಅವರ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಆಟದ ಸನ್ನಿವೇಶ ಮತ್ತು ಪಾತ್ರಗಳು ಸಹ ಅವುಗಳಲ್ಲಿನ ವಿರುದ್ಧವಾದ ಚಿಂತನೆಯನ್ನು ಸಶಕ್ತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ, ಮಗುವಿಗೆ ಪುಸ್ತಕ ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳು/ಮುದ್ರಿತ ವಿಷಯಗಳು ಪರಿಚಿತವಾಗುತ್ತವೆ. ಶಾಲಾ ವರ್ಷಗಳುದ್ದಕ್ಕೂ ಮಗು ಸತತವಾಗಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಅವನ/ಅವಳ ಭಾಷಾ ಕೌಶಲವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. (Seefeldt, 2001). ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮಗು 'ಮನೆ'ಯ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ, ಅವನು/ಅವಳು ತನ್ನ ಸಹವರ್ತಿಯ ಜೊತೆ ಚರ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಮಗುವಿನ ಭಾಷೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಸಂಯೋಜಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಯೋಜಿಸಿದಲ್ಲಿ ನಾಟಕೀಯ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಕಲಿಕೆಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ನಾಟಕೀಯ ಆಟ ಮತ್ತು ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ

ನಾನು ದೊಡ್ಡವನಾಗುತ್ತಾ, ನನ್ನ ತಮ್ಮ ಮತ್ತು ಸೋದರ ಸಂಬಂಧಿಯ ಜೊತೆ ಆಗಾಗ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ದೊಡ್ಡವರೆಲ್ಲಾ ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ನಮ್ಮ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ಮನೆಯ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದೆವು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ನಾನು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿ, ಅಮ್ಮನ ಪಾತ್ರವನ್ನು, ಎರಡೂವರೆ ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ನನ್ನ ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮಂದಿರು ಮನೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಪ್ರತಿ ಸಲದ ನಮ್ಮ ನಾಟಕದಲ್ಲಿಯೂ – ನಮ್ಮ ಪಾತ್ರಗಳು ಬದಲಾಗದೇ ಇದ್ದರೂ – ಸನ್ನಿವೇಶಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತಿದ್ದವು. ಯಾಕೆಂದರೆ, ನಾಟಕ ಆಡುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲೇ ನಾವು ಅದನ್ನೆಲ್ಲ ಚರ್ಚಿಸಿಯೇ ನಾಟಕವಾಡಲು ಶುರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದೆವು. ನನಗೆ ಅಷ್ಟಿಷ್ಟು ನೆನಪಿದೆ – ನಾವು ಮನೆಯ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುತ್ತಿದ್ದೆವು; ನಾನು ನನ್ನ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಮಾದರಿಗಳು ಎಂದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ನನ್ನ ಅಜ್ಜಿ, ಅಮ್ಮ ಮತ್ತು ಚಿಕ್ಕಮ್ಮನ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ. ನಾವು ನಮ್ಮ ನಾಟಕವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಮನೆ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳಾದ ದಿನಪತ್ರಿಕೆ, ನೋಟು ಪುಸ್ತಕಗಳು ಮತ್ತು ಅಡುಗೆ ಮನೆಯ ಪಾತ್ರೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದೆವು.

ಇದು, ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದ ನಾಟಕೀಯ ಆಟದ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯಷ್ಟೇ. ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳ ಪ್ರಯೋಗಗಳ ಮೂಲಕ ಸಾಕ್ಷರತಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಮೇಲಿನ ಉದಾಹರಣೆಯಲ್ಲಿ, ನನ್ನ ಚಿಕ್ಕಮ್ಮ ಪ್ರತಿದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಕಾಫಿ ಹೀರುತ್ತಾ ದಿನಪತ್ರಿಕೆ ಓದುತ್ತಿದ್ದ ಹಾಗೆ ನಾನು ಆಗಾಗ ದಿನಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಓದುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ. ನನ್ನ ತಮ್ಮ ಮತ್ತು ಸೋದರ ಸಂಬಂಧಿ ತಮ್ಮ ನೋಟ್–ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು (ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಕಿಗಳು ಮತ್ತು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವ ಪುಸ್ತಕ) ಮನೆಗೆಲಸ ಮಾಡುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದನ್ನು ನಾನು 'ಅಮ್ಮನ ಹಾಗೆ' ಗಮನಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳು ಮಗುವಿನ ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಮಾದರಿ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುವಾಗಿನ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು, ಮಗುವಿನ ಅನುಭವಗಳು ಮತ್ತು ವೀಕ್ಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೂರಿರುವ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ರೂಪವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಮುಕ್ತವಾಗಿ ತಮ್ಮನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಗೊಳಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಇಂತಹ ಮುಕ್ತ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಿಂದಾಗಿ ಗುಂಪಿನ ಇತರ ಸಹವರ್ತಿಗಳೂ ಅದನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ರೀತಿಯ ಪರಿಚಿತ ಪಾತ್ರಗಳ ಕತೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಆಟಗಳನ್ನು ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರೂ ಸಂಘಟಿಸಬಹುದು. ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಎಂಜಿಎಂಎಲ್‌ಗೆ (ಬಹುವರ್ಗ ಬಹುಹಂತ) ಪೂರೈಸಿದ, ಕತೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಿಟ್‌ನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಒಂದರಿಂದ ಮೂರನೇ ತರಗತಿವರೆಗಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಂತಹ ನಟನೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕರು, 'ಫ್ಯಾಟ್‌ಕಿಂಗ್' ಎಂಬ ಕತೆಯನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ರಂಗಪರಿಕರಗಳನ್ನೂ ಜೋಡಿಸಿಕೊಂಡರು. ಮಕ್ಕಳು ನಾಟಕದ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮರೆತಾಗ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿರುವ ಕತೆಯ ಎಳೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ (ಎಲ್2) ತಾವೇ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಕೊಂಡರು; ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ, ಇಡೀ ತರಗತಿಯೇ ಈ ನಟನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿತಲ್ಲದೆ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರದ ಬಗ್ಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಚರ್ಚಿಸಿಕೊಂಡರು. ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು

ಒದಗಿಸಿಕೊಟ್ಟ ವೇದಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಿದ್ದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಎದುರಾಗಬಹುದಾದ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿಭಾಯಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನೂ ಕಲಿಸಿತು! ಶಿಕ್ಷಕರು ಯೋಜಿಸುವ ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಂದಾಗಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಂವಹನದ ವಿಶ್ವಾಸ ಮತ್ತು ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೂ (ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯವಾದ) ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

ಮೀಲೊನೆನ್ ಮತ್ತು ಪ್ಯಾಟರ್‌ಸನ್ (2009) ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂಶೋಧನಾ ವರದಿಯಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುವಾಗ ಬಳಸುವ ಭಾಷೆಯನ್ನೇ ಅವರು ಓದಲು ಮತ್ತು ಬರೆಯಲು ಆರಂಭಿಸುವಾಗಲೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಸಂಶೋಧಕರು ಕಂಡುಕೊಂಡಿರುವಂತೆ, ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮಕ್ಕಳು ನಾಟಕದ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ಹಾಗೂ ನಾಟಕದೊಂದಿಗೆ ಬರೆಯುವ ಹಾಗೂ ಓದುವ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಈ ಕೌಶಲ ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನವು ಶಾಲಾ ಪಠ್ಯವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಲು ಹಾಗೂ ಓದಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ಒಂದು ದಿನ ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭ ಎದುರಾಯಿತು. ಅವರು ತರಗತಿಯನ್ನು ಅದರ ಪಾಡಿಗೆ ಬಿಡಬೇಕಾಯಿತು. ಆಗ ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಈ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾಳೆ. ನಾನು ಮೌನವಾಗಿ ಆಕೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ– ಆಕೆ ತನ್ನ ಉಡುಪನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡು (ಶಿಕ್ಷಕಿ ತನ್ನ ಸೀರೆಯನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡಂತೆ), ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರೆದಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಓದಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕಿ ಬಳಸುವ ಕೋಲನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯನ್ನು ಕರೆದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಿಂದಿನ ದಿನ ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿದಳು. ಶಿಕ್ಷಕಿಯ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಆ ಹುಡುಗಿ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದಾಗ ತರಗತಿಯ ಇತರ ಮಕ್ಕಳು ತಿದ್ದಿ ಸರಿಪಡಿಸುತ್ತಾ ಆಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಈ ಸಣ್ಣ ಆಟವನ್ನು ಖುಷಿಪಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಿಕ್ಷಕರಿಲ್ಲದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆರು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕಿಯೊಬ್ಬಳು ಏಕಾಏಕಿ ಶಿಕ್ಷಕಿಯ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿದ್ದು, ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಿತ ನಡವಳಿಕೆಗೆ ಒಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿದೆ.

ಈ ಮೇಲಿನ ಉದಾಹರಣೆಯಲ್ಲಿನ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆಗಿತ್ತು. ಅವರೆಲ್ಲರ ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ ಕನ್ನಡ, ತೆಲುಗು, ಲಂಬಾಣಿ ಮತ್ತು ಉರ್ದು ಆಗಿತ್ತು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಂದಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ಇನ್ನೂ ಮಾತನಾಡದೇ ಮೌನವಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು (ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಆಗು–ಹೋಗುಗಳನ್ನು ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಗಮನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ ಆದರೆ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಯಾವುದೇ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ/ಮಾತು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸದೇ ಇರುವ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಅವಧಿ). ಆದರೂ ಅವರೆಲ್ಲರೂ ಆರು ವರ್ಷದ ಆ ಬಾಲಕಿಯ ಜೊತೆ ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ತಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಸಂವಹನ ಮಾಡಿದರು. ಈ ಶಿಕ್ಷಕರು ತರಗತಿಗೆ ಮರಳಿ ಹೊಸ ಉಚ್ಚಾರಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಡುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲೇ, ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳ ನೆರವಿನೊಂದಿಗೆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಈ ಸಣ್ಣ ಚಟುವಟಿಕೆ ನೆರವಾಯಿತು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಯಸ್ಕರ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಮತ್ತು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವ ಧ್ಯೇಯೋದ್ದೇಶದ ಜೊತೆಗೆ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವ ಹಾಗೂ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಗುರಿಯೂ ಇತ್ತು. ಒಬ್ಬ ಆರು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕಿಗೆ ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಂದ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಸಿಕ್ಕಿದಾಗ, ಅವಳು ತನ್ನ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಅನುಭವದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯೊಂದಕ್ಕೆ ತನ್ನಿಂದ ತಾನೇ ಒಗ್ಗಿಸಿಕೊಂಡು ಎಲ್ಲರೂ ಮೆಚ್ಚುವಂತೆ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸಹಆಟಗಾರರು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯಿಂದಾಗಿ, ಮುಂದಿನ ಬಾರಿ ಅವಳು ಆಟದ ಸೀಮಿತ ಮಾನದಂಡಗಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲೇ ತನ್ನದೇ ಆದ ಹೊಸ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕರ್ನಾಟಕದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ, ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆ/ಎಲ್2 ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೂ, ಸಣ್ಣ ಪಟ್ಟಣ ಮತ್ತು ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೋ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಆ ಭಾಷೆಯ ಗಂಧವೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ತರಗತಿಯಲ್ಲಷ್ಟೇ ಅವರು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕೇಳಲು ಮತ್ತು ಬಳಸಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಶಿಕ್ಷಕರ ಮೂಲಕವಷ್ಟೇ ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷಾ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ನಾಟಕೀಯ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಈ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಕಲಿಯಲು, ಹೆಚ್ಚು ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಮತ್ತು ಪ್ರೇರೇಪಣೆ ಪಡೆಯಲು ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಕರಣದಲ್ಲಿ, ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕಿ ತನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮೂಲಕ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯೊಂದನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದರು. ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ಒಂದು ಮಳಿಗೆ ಹೊಂದಿದ್ದು, ಅಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮಾರಾಟ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ಮಳಿಗೆಯ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾಹಿತಿ ನೀಡಿ, ಅದರ ಬೆಲೆಯನ್ನು ತಿಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯವಹರಿಸಲು ಈ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ವೇದಿಕೆಯಾಯಿತು. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಇದೊಂದು ನಾಟಕೀಯ ಆಟವಾಯಿತು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ಇತರ ಮಳಿಗೆಗೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು 'ಖರೀದಿಸಿ', ತಮ್ಮ ಮಳಿಗೆಗೆ ಮರಳಿ ಬಂದು 'ವ್ಯಾಪಾರ'ದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದಂತೆ, ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮಳಿಗೆಗೆ ಬೇಕಾದ ರಂಗಪರಿಕರಗಳಾದ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಬಟ್ಟೆ, ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್, ಹೇರ್ ಕ್ಲಿಪ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಆಟದ ಕಾರುಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಮನೆಯಿಂದ ತಂದಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೀಷ್‌ನಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಮಾತನಾಡಲು ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯ ಬಳಕೆಗೆ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಈ ಇಡೀ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಯೋಜಿಸಿದ್ದರು. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಇಡೀ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಆರಾಮ ಅನಿಸಿದ ಬಳಿಕ, ತರಗತಿಯಲ್ಲೇ ಪ್ರಾತ್ಯಕ್ಷಿಕೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಪೋಷಕರನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸಿದರು. ಈ ಬಾರಿ ಪೋಷಕರೇ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಹಕರೋ, ಸಂದರ್ಶಕರೋ ಆಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಮಾರಾಟ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಉತ್ಪನ್ನಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿ, 'ಖರೀದಿಸಿ'ದರು.

ಆ ದಿನ ನಾನು ಗಮನಿಸಿದಂತೆ, ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮೌನವಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳೂ ತಮ್ಮ ಮಳಿಗೆಗೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದ ಗ್ರಾಹಕರೊಂದಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಮಾತನಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಎಷ್ಟೋ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಾವು

ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಮರೆತುಹೋಗಿ, ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಅಲ್ಲಲ್ಲೇ ರಚಿಸಿಕೊಂಡು ಗ್ರಾಹಕರೊಂದಿಗೆ ವ್ಯವಹರಿಸುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನೂ ಗಮನಿಸಿದೆ. ಪೂರ್ವಯೋಜಿತವಲ್ಲದ ಈ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು, ಅವರು ಯಾವತ್ತೋ ತಮ್ಮ ಪೋಷಕರೊಂದಿಗೆ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಗೆ ಹೋದಾಗ ಖರೀದಿ ವೇಳೆ ಗಮನಿಸಿದ ಮಾತುಕತೆಗಳೇ ಆಗಿದ್ದವು ಎಂಬುದರಲ್ಲಿ ಸಂಶಯವೇ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಈ ಹೊಸ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯ (ಇಂಗ್ಲೀಷ್) ಮಿಶ್ರಣವಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರೂ, ಅದನ್ನು ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ವಿಶ್ವಾಸದಿಂದಲೇ ಪ್ರಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಬಳಕೆ ಆರಾಮವಾದಷ್ಟೂ ನಾಟಕದಲ್ಲಿನ ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಸಲೀಸಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪುಷ್ಟಿಕೊಟ್ಟಂತಾಯಿತು. ಅಲ್ಲದೆ, ಇದರಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನೂ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ಬಳಸಿದರು.

ಎಷ್ಟೋ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ನಾಟಕದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೌಖಿಕ ಮತ್ತು ಮೌಖಿಕವಲ್ಲದ ಸಂವಹನವು ನಾಟಕದಲ್ಲಿನ ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಇಂತಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು 'ಸರಿಯಾಗಿ' ಮಾತನಾಡುವುದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಧೈರ್ಯದಿಂದ ಮಾತನಾಡುವತ್ತ ತಮ್ಮ ಗಮನವನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ, ಗಮನವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ವರ್ಗಾಯಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷಾ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಾಗಿದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮಗೆ ಪರಿಚಿತವಲ್ಲದ ಭಾಷೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಪಠ್ಯದ ಕಲಿಕೆಯ ಹೊರತಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಹೊಸ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹಿಂಜರಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ

ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಈಗ ಆಗಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಏನೆಂದರೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಈ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ವಿವಿಧ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ಭಾಷೆಯನ್ನು ಸುಲಲಿತವಾಗಿ ಬಳಸಲು, ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ನಾಟಕಗಳ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ನಾಟಕಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಕಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಗಷ್ಟೇ ಸೀಮಿತವಾಗಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ, ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಿಗೂ ಇದನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದು. ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ನಾಟಕವನ್ನು ಯೋಜಿಸಿದರೆ (ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಷೆಗಳ ಆಟಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು), ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯ ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಎಲ್‌ಎಸ್‌ಆರ್‌ಡಬ್ಲ್ಯೂ- ಆಲಿಸುವ, ಮಾತನಾಡುವ, ಓದುವ ಮತ್ತು ಬರೆಯುವ (LSRW -Listening, Speaking, Reading and Writing) ಕೌಶಲವನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಬಹುಶಃ, ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಕೌಶಲಗಳ ಗಂಭೀರ ಕೊರತೆ ಇದೆ. ನಾಟಕ ಆಧಾರಿತ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಭಾಷಾ ಕೌಶಲವನ್ನು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿ, ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿನ ಈ ಕೊರತೆಯನ್ನು ನೀಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ.

ನಾಟಕವನ್ನು ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಯೇ ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ರಚಿಸಿಕೊಂಡರೂ, ನಾಟಕದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಸಾಕಾರಗೊಳಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರೇ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರವು (ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶ) ಅನೇಕ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿಗೆ ಎಡೆ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ ಅಂದರೆ, ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಎದುರಾಗುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸಲು ನೆರವಾಗುವುದು, ಅನವಶ್ಯ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಿ ಸರಿಪಡಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಕಷ್ಟಪಡುವ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಆಟದ ಕೌಶಲಗಳನ್ನೂ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ವಯಸ್ಕರು ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಆಟಿಕೆ ಆಧಾರಿತ ಆಟದಿಂದ ಜನಾಧಾರಿತ ಆಟದತ್ತ ಪರಿವರ್ತನೆ ಹೊಂದುವುದುಂಟು. ಈ ರೀತಿಯಾದ ಪರಿವರ್ತನೆಯಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸಬೇಕು. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ವೀಕ್ಷಣೆಯಿಂದ ಕಲಿತ ವಸ್ತುನಿಷ್ಠ ಪ್ರಗತಿಯು ಕಲಿಯುವವರ ಆಟದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುವಂತಿರಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ದೈಹಿಕ, ಬೌದ್ಧಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯ ಮಟ್ಟದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ನೋಡಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಕಷ್ಟಪಡುವ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸರಳವಾದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ಇದರಿಂದ ಅವರು ಆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕ ಮತ್ತು ಪರಿಚಿತರಾಗಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಚುರುಕಾಗಿರುವ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಠಿಣವಾದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು.

ಪ್ರಥಮ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ದ್ವಿತೀಯ ಭಾಷೆಯ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ಹಲವು ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ರಚಿಸಿದ ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಂದಿಸಲು, ಅಂದರೆ, ಹಿಂಜರಿಕೆಯ ಸ್ವಭಾವದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲರಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಲವಾರು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳ ಪರಿಶೋಧನಾತ್ಮಕವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯ ಜೀವಂತಿಕೆಯುಳ್ಳ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಡುವ ಮತ್ತು ಅವರಲ್ಲಿನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವಂತಹ ಅನೇಕ ಅವಕಾಶಗಳು ಶಿಕ್ಷಕರ ಮುಂದಿವೆ.

ಪರಾಮರ್ಶನ

Bennett-Armistead, S. V. (n.d.). What Is Dramatic Play and How Does It Support Literacy Development in Preschool? Scholastic. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/what-dramatic-play-and-how-does-it-support-literacy-development-preschool/

Building Language and Literacy Through Play (n.d.). Scholastic. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/building-language-literacy-through-play/

Mielonen, A., & Paterson, W. (2009). Developing Literacy Through Play. Journal of Inquiry and Action in Education, 3 (1). Retrieved from https://digitalcommons.buffalostate.edu/jiae/vol3/iss1/2

Seefeldt, C. (2001). Playing to Learn: Activities and Experiences that Build Learning Connections (1st ed.). Gryphon House Inc.

The LEGO Foundation & UNICEF. (2018). Learning through Play. UNICEF. https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf

---



ಮೇಘನಾ ಬಾಸ್ರಿ ಅವರು ಪ್ರಸ್ತುತ ಕರ್ನಾಟಕದ ಬಳ್ಳಾರಿ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಫೌಂಡೇಷನ್‌ಗೆ ಸೇರುವ ಮೊದಲು ಅವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅನುದಾನಿತ ಶಾಲೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಪ್ರೌಢಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಅಧ್ಯಾಪಕಿಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಿದ್ದರು. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಬೋಧಿಸುವುದು ಅವರಿಗೆ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚು. ಇವರನ್ನು meghana.baasri@azimpremjifoundation.org ಇಮೇಲ್ ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಕಲಿಕೆಯ ಮೋಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ

ಮುಕೇಶ್ ಮಾಲವೀಯ

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಗೆ ಒಲವು ತೋರುವ ವಾದಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನಾದ ನಾನು ಬಹುಕಾಲದಿಂದಲೂ ಕೇಳಿಕೊಂಡು ಮತ್ತು ಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದೇನೆ ಆದರೆ, ಇಂತಹ ಬಹಳಷ್ಟು ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಲ್ಲಿ ಏಕೆ ಮತ್ತು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದರ ಪರಿಶೀಲನೆ ವಿರಳವಾಗಿ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತದೆ. ಈ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ನಾನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು, ಅಂತೆಯೇ, ಅದನ್ನು ನಾನು ಹೇಗೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ತಿಳಿಸಿ–ಕೊಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇನೆ. ಏಕಲವ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವಾದ 'ಪ್ರಶಿಕ' (Prashika)ದ ಅಂಗವಾಗಿ ನಾನು ಏನನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿ–ಕೊಂಡಿದ್ದೇನೋ ಅದು ಓರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕನಾಗಿ ನನ್ನ ಅನುಭವವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯಬೇಕೇ?

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿಗತಿಗಳು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವಿತುಹೋಗಿವೆ. ತಮ್ಮ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶಿಸಿ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತಿದ್ದ, ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಅವರು ಶಾಲೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲು ತುಳಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಮಂದಗಾಮಿಗಳೆಂಬ, ಕಲಿಯಲಾಗದವರೆಂಬ ಹಣೆಪಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವ ಬೋಧನೆಯ ವಿಧಾನಕ್ಕೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪರಿಚಯವಿರುವ ಬೋಧನೆ–ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೂ ಅಪಾರ ಅಂತರವಿರುತ್ತದೆ. ಶಾಲಾ ಬೋಧನೆ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಅವರ ಬಗೆಗೆ ಹೇಳುತ್ತದೆ ಹೊರತು ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ (ಅಥವಾ ಅಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ, ವಿರಳವಾಗಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ).

> ಮಕ್ಕಳು ಗ್ರಹಿಕೆ, ಓದುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವಿಕೆ, ವೀಕ್ಷಣೆ, ವಿಚಾರಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ಲೆಕ್ಕಹಾಕುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕೆ, ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳು ಮೀಸಲಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅವರು ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಮಾತ್ರ ಈ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೇವಲ ಶಿಕ್ಷಕರ ವಿವರಣೆಗಳಿಂದ ಇವುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುವುದು ಬಹಳಷ್ಟು ಸಾರಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅರ್ಥಹೀನವೂ, ಅಸಂಬದ್ಧವೂ, ದುಸ್ತರವೂ, ತ್ರಾಸದಾಯಕವೂ ಆಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸುವುದರಿಂದ ಬೋಧನೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಬಹುದಾದರೂ, ಕಲಿಕೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಲಾಗದು.

ನನ್ನ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗೆ ತಾನು ತಿಳಿದಿರುವುದನ್ನು ಬಳಸುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತಾಗ ಮಾತ್ರ ಅವಳು/ಅವನು ಈ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ಈ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಒಂದು ಸವಾಲಿನಂತೆ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಒಡ್ಡಿ, ಅವರು ಅದನ್ನು ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಿತರಾಗಿ, ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕಿದೆ. ಅಂದರೆ, ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಅವರಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿ ಇರಬೇಕು. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವುದು ಅವರಿಗೆ ಏನನ್ನೋ ಗಳಿಸುವುದರ ಅನುಭವ ನೀಡಬೇಕು, ಇಲ್ಲ, ಭಾಗಿಯಾಗದೇ ಇರುವುದರಿಂದ ಏನನ್ನೋ ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಅನಿಸಬೇಕು.

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿನ ಕಲಿಕೆಯ ವಾತಾವರಣವು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಕೆಯ ಸವಾಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು, ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ತಮ್ಮ ಸಹಜ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಬೇಕು. ತದನಂತರ, ತಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುವ ಮೂಲಕ ಹರ್ಷಿಸುವಂತಿರಬೇಕು. ಇಂತಹ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನೇ ನಾವು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ, ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಚರಣೆ ಎನ್ನುವುದು.

'ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ'ಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ ಎಂದರೇನು? ಅದರ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳೇನು? ಅವುಗಳ ಮೂಲಕ ಏನನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ?

ಆಟ ಹಾಗೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುವ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಎಲ್ಲಾ ಲಕ್ಷಣಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆಯಾದರೂ, ನಾವು "ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಉದ್ದೇಶ" ಅಥವಾ "ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲಾ ಕಲಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶ" ಎನ್ನಬಹುದಾದಂತಹ ಒಂದು ಉದ್ದೇಶವು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಗಳಿರಬಹುದು:

1. ಭೌತಿಕ ಚಲನೆ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು ಇವೆರಡೂ ಇರುವಂತಹವು (ಒಬ್ಬರ ಆಲೋಚನೆಯನ್ನು ಬಳಸುವುದು)
2. ಕೇವಲ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದ್ದು, ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಭೌತಿಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರದೇ ಇರುವಂತಹವು.

ಈ ಎರಡೂ ರೀತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ತಂಡವಾಗಿ ಅಥವಾ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಬಯಸುತ್ತವೆ. "ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಭಾಗಿಯಾಗಲಿ" ಎಂಬುದು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶವಾಗಿದೆ.

ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರೆ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸಂವಾದದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯಬೇಕು ಎಂಬುದಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ನಿಸ್ಸಂದಿಗ್ಧವಾಗಿ ಅನುಸರಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಚಟುವಟಿಕೆ 1.
ತರಗತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಒಂದು ಎತ್ತರದ ಹಾಗು ಒಂದು ದುಂಡಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹೆಸರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಮಗ್ನರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇದನ್ನು ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಹಾಡಿನ ಸಹಾಯ ಪಡೆದು ಆಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು, "ಯಾವುದು ಎತ್ತರ, ಯಾವುದು ದುಂಡು ಹೇಳ ಬೇಗ" ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಸುತ್ತಲೂ ಎಸೆಯಲಾಗುತ್ತಿದ್ದು, ಮೇಲಿನ ಪ್ರಾಸವನ್ನು ಮತ್ತೆ-ಮತ್ತೆ ಹಾಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಯಾರಿಗೆ ಚೆಂಡು ಸಿಗುತ್ತದೋ ಅವರು ಒಂದು ಎತ್ತರದ ಹಾಗೂ ಒಂದು ದುಂಡಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ಹೇಳಿದ ಹೆಸರನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹೇಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡು ಯಾರ ಬಳಿಗಾದರೂ ಬರಬಹುದಾಗಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಯೋಚಿಸಿ ಸಿದ್ಧವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ತಾವು ಯೋಚಿಸಿದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಬೇರಾರೋ ಹೇಳಿರ-ಬಹುದಾದ್ದರಿಂದ ಅವರು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಹೊಸ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಯೋಚಿಸುತ್ತಿರಬೇಕಾಗಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದಾಗ ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿರುವ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಯೋಚನಾಪರವಾಗಿರುವುದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಎತ್ತರ ಅಥವಾ ದುಂಡಾದ ಗುಣವಿರುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಪ್ರಯಾಸದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ನೆನಪಿನ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ತಡಕಾಡುತ್ತಿರುವುದು ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. ಎತ್ತರವಾಗಿರುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ದುಂಡಾಗಿರುವಿಕೆಯ ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಹೊರತಾಗಿ ಈ ಎರಡೂ ಗುಣಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಚಹರೆಗಳಾಗಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿದ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವನ್ನೂ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಒಂದು ಮಗು ಮಡಕೆಯೊಂದನ್ನು ದುಂಡಾದ ವಸ್ತು ಎಂದು ಹೇಳಿತು ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಮಧ್ಯೆ ಬಾಯಿಹಾಕಿ ಅದು ಒಂದು ಎತ್ತರದ ವಸ್ತುವೂ ಹೌದು ಎಂದಾಗ ಮೊದಲ ಮಗುವು ಅದಕ್ಕೆ ದುಂಡಾದ ಭಾಗಗಳಿವೆ ಎಂದಿತು. ಮಕ್ಕಳು ಹೆಸರಿಸುವ ಎಲ್ಲಾ ದುಂಡಾದ ಹಾಗೂ ಎತ್ತರದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಪಟ್ಟಿಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೋಡಿ, ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ದುಂಡಾಗಿ ಅಥವಾ ಎತ್ತರದ್ದಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗಿದ್ದ ಕಾರಣಗಳ ವಿಷಯವಾಗಿ ಅವರೊಡನೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಬಹುತೇಕ ಬಾರಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಟವೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕೌಶಲಗಳು ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಆಡುವಾಗ ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೌಶಲವನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಮೇಲಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವು ಮಕ್ಕಳು ಎತ್ತರದ ಹಾಗೂ ದುಂಡಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಲೇ ಆ ಜ್ಞಾನವಿರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಉದ್ದೇಶವು ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುಣಗಳ ಅಥವಾ ಚಹರೆಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದರ ಕಡೆಗೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಡೆಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.
ಈಗಿನ್ನೂ ಓದಲು ಹಾಗೂ ಬರೆಯಲು ಕಲಿಯುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ತರಗತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತರಗತಿಯ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಸುತ್ತ-ಮುತ್ತ ಇರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರಬೇಕೆಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕೊಂಚ ಸಮಯದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಕಂಬಸಾಲುಗಳಿರುವ ಕೋಷ್ಟಕವೊಂದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ: ವಸ್ತುವಿನ ಹೆಸರು, ಅದರ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಅದು ದೊರಕಿದ ಸ್ಥಳ.

ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ತಂದ ಪ್ರತಿ ವಸ್ತುವಿನ ಬಗ್ಗೆ ಈ ವಿವರಗಳನ್ನು ನೀಡುವಂತೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಈ ವಿವರಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವುಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅದರ ಹೆಸರು, ಬಣ್ಣ, ಮತ್ತು ಅದು ದೊರೆತ ಸ್ಥಳಗಳ ಕಡೆಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ, ಕೋಷ್ಟಕವು ಭರ್ತಿಯಾದಾಗ, ಮಕ್ಕಳು ತಂದ ಎಲ್ಲಾ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೂ ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿಸಿದಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಉಚಿತ ಪದಗಳ ಕಡೆ ಬೊಟ್ಟುಮಾಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾ, ಇಡೀ ಕೋಷ್ಟಕವನ್ನೊಮ್ಮೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದುತ್ತಾರೆ. ಬಳಿಕ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಬಳಿ ಕರೆದು ಅವರು ತಂದ ವಸ್ತುವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ ತೋರಿಸಿ, ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಅದರ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಅದು ದೊರೆತ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಹ ತೋರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳ ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ, ಪ್ರತಿ ಜೋಡಿಯ ಪ್ರತಿ ಸದಸ್ಯರೂ ತಮ್ಮ ಜೊತೆಗಾರರು ತಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಗುರುತಿಸಿ, ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ವಸ್ತುವು ದೊರೆತ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತಾವು ಜೋರಾಗಿ ಓದುವುದಾಗಿ ಹೇಳಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅದರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಲು ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ತೋರಿಸಲು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಉಚಿತ ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಓದುವುದನ್ನು ಬೋಧಿಸುತ್ತಿದ್ದರೂ, ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಕೋಷ್ಟಕದಲ್ಲಿ ಒಪ್ಪವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಕೋಷ್ಟಕವೊಂದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕೂಡ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಮೇಲೆ ಹೇಳಲಾದ ಎರಡು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ, ನಾವು ಚಟುವಟಿಕೆ / ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ವಿಚಾರವಾಗಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳಬಹುದು:

- ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾದ ಕೆಲವು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳ / ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ತುಣುಕೊಂದು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಾಗಲೇ ಇತ್ತು.
- ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತನ್ನ ಸ್ವಂತ ವಿಚಾರ, ತಿಳಿವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಬಳಸುವಂತೆ ಸವಾಲೊಡ್ಡಲಾಗುತ್ತದೆ.
- ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಾಗ ಮಗುವು ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಂದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯೊಂದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿ-ಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯನ್ನು ನೀಡುವಂತಹ ನೇರ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.
- ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಉತ್ಸಾಹವು ಮಕ್ಕಳು ಇಂತಹ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಒಡನೆಯೇ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ಬೇಕಿರುವ ಅವರ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ವರ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಟವನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪ್ರಸ್ತುತವಾಗಿಸುವುದು

ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮನೆಗೆಲಸ, ಆಟ, ಮನೆಗೆ ಬಂದವರ ನಡುವೆ ಅಥವಾ ಹೊಸತೊಂದು ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ "ಒಳ್ಳೆ"ಯ ನಡವಳಿಕೆ ತೋರಿಸುವುದು, ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಕೆಲವು ಮೂಲಭೂತ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅಮ್ಮ ಚಪಾತಿ ಬೇಯಿಸುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ನನಗೂ ಚಪಾತಿ ಮಾಡಬೇಕು ಎನಿಸಿತು. ಚಪಾತಿ ಹಿಟ್ಟು ಅರೆಯುತ್ತೇನೆಂದು ನಾನು ಹಠಮಾಡಿದಾಗ ಅಮ್ಮ ಅಂದಿನ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಚಪಾತಿ ಅರೆಯುವ ಕೆಲಸ ಕೊಟ್ಟಳು. ಪ್ರತಿ ದಿನವೂ, ಕೊನೆಯ ಚಪಾತಿ ಅರೆಯಲು ಕಾಯುವಾಗ ನಾನು ಅಮ್ಮ ಚಪಾತಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ದುಂಡಾಗಿ ಅರೆಯುತ್ತಾಳೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನವಿಟ್ಟು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೆ. ಆದರೆ ನಾನೇ ಅರೆಯಲು ಮುಂದಾದಾಗ ಹಿಟ್ಟು ಲಟ್ಟಣಿಗೆಗೆ ಮೆತ್ತಿಕೊಂಡುಬಿಡುತ್ತಿತ್ತು. ನಾನು ಅರೆದ ಹಿಟ್ಟು ದುಂಡಾಗಿ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ದಪ್ಪನಾಗಿಯೂ, ಅಂಚುಗಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ತೆಳುವಾಗಿಯೂ ಇರುತ್ತಿದ್ದಿತು. ಆದರೆ ನಾನು ಸೋಲೊಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ತಯಾರಿರಲಿಲ್ಲ. ಅಮ್ಮನ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಿ, ಸ್ವತಃ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಚಪಾತಿಯನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ, ದುಂಡಾಗಿ ಅರೆಯಲು ನಾನು ಎರಡು ವಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿತೆ.

ನಾನು ಚಪಾತಿ ಅರೆಯಲು ಕಲಿತ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದಾಗ ಅದು ಗಮನವಿಟ್ಟು ನೋಡುವ ಹಾಗೂ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ, ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ಬಳಸುವ, ಮತ್ತೆ-ಮತ್ತೆ ಮಾಡುವ, ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಮರೆಯದ, ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಗ್ನಳಾಗುವ, ಹೊಸ ವಿಧಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುವ, ಅವುಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವ, ಸವಾಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ, ಕಲಿಯಲು ಉತ್ಸಾಹ, ತವಕಗಳನ್ನು ತೋರುವ, ಧೈರ್ಯಮಾಡುವ, ಸಂತೃಪ್ತಿಯಿಂದಿರುವ ಹಾಗೂ ಮತ್ತೆ-ಮತ್ತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿತ್ತು ಎಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲಾ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ನೇಯಲು ಇವು ಆಧಾರಭೂತ ಅಂಶಗಳಾಗಬೇಕು.

ವಿಷಯದ ಮೂಲಭೂತ ತಿಳಿವಳಿಕೆ

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೋಧಿಸುವ ವಿಷಯವು ಅವರಲ್ಲಿ ವಿಕಾಸಗೊಳಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದರಿಂದ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಬೋಧನೆ-ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯೊಂದಿಗೆ ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿ ಹೆಣೆಯಲು ನನಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಭಾಷೆ, ಪರಿಸರ ವಿಜ್ಞಾನ, ಗಣಿತ ಹಾಗೂ ವಿಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ರೀತಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೋಧಿಸಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮೂಲ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ನುಡಿ ಹಾಗೂ ಬರವಣಿಗೆಗಳ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು ಇರುವ ಸಾಧನವೇ ಭಾಷೆ ಎಂಬುದು ನನಗೆ ಅರ್ಥವಾಯಿತು. ನನ್ನ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ವಿವಾದಾಂಶದ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಅವಕಾಶಗಳಿದ್ದವು.

ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ತಾವಾಗಿಯೇ ಹೇಳುವಂತೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಾನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡೆ. ಪರಿಸರ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಬೋಧಿಸುವಾಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೇವಲ ನೀರಿನ ಮೂಲಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತವೋ ಅಥವಾ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಕೈ ಪಂಪುಗಳು ಹಾಗೂ ಬಾವಿಗಳು ಇವೆ, ಅವು ಎಲ್ಲಿವೆ ಎಂದು ಅನ್ವೇಷಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ತೊಡಗಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತವೋ ಎಂದು ಸಾವಧಾನವಾಗಿ ಚಿಂತಿಸಿದೆ. ಗಣಿತದ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ, ಎಣಿಸಲು ಕಲಿಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬಂತು ಎಂದರೆ, ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಕಂಡು-ಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬಂದಂತೆ ಎಂದು ನನಗೆ ತಿಳಿದಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ನಾನು ಮಕ್ಕಳು ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ.

ಯಾವುದೇ ವಿಷಯವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಮಗ್ರ ಚಿಂತನೆಯನ್ನು ಬೇಡುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಣಾಧಿಕಾರಿಗಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿರುವವರು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರೂ, ಇದನ್ನು ಅವರು ಅದೆಷ್ಟು ಸಂಕುಚಿತ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಲು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸಲು ಒಗ್ಗಿಹೋಗಿರುತ್ತಾರೆ ಎಂದರೆ ಅವರು ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಸಂಪ್ರದಾಯವಾದದ ಅಥವಾ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೈಚಾರಿಕ ಸೋಂಕು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೂ ತಗಲದೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಪಠ್ಯವಿಷಯಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಬೆರೆಯದಂತೆ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ನೋಡುವ ಕ್ರಮವು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸಡಿಲಗೊಂಡರೆ ಮಾತ್ರ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ ಎಂಬುದು ಬೋಧನೆ-ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಭಾಗವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು

ಶಿಕ್ಷಕರೇ ಆಟ ಹಾಗೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಭಾಗವಾಗದಿದ್ದರೆ, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿಶ್ವಾಸ ದುರ್ಬಲವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಶಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಶಿಕ್ಷಕ ತರಬೇತಿ ಕಲಾಪಗಳ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅನೇಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡು, ಆಡಿದೆವು. ನಾನು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ನಿಮಗೆ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತೇನೆ.

ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರೆಲ್ಲರೂ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತೆವು. ನಮಗೊಂದಷ್ಟು ಪದಗಳನ್ನು ನೀಡಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಲಾಯಿತು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ವಿಭಿನ್ನ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಿತ್ತು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕುರ್ಚಿ ಎಂಬ ಪದಕ್ಕೆ ಮೊದಲ ಕೆಲವು ವಾಕ್ಯಗಳು, ಅದರ ಪ್ರಯೋಜನವನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ರಚಿಸಿದ್ದಾಗಿದ್ದವು: "ಕುರ್ಚಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಇದೆ", "ಕುರ್ಚಿಗಳನ್ನು ಮರ, ಲೋಹ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ನಿಂದ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ", "ಕುರ್ಚಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲುಗಳಿರುತ್ತವೆ" ಇತ್ಯಾದಿ. ಆದರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮುಂದೆ ಸಾಗಿದಂತೆ, ಇನ್ನೂ ಕಲ್ಪನಾಪೂರ್ಣವೂ, ಅನುಭವಾತ್ಮಕವೂ ಆದ ವಾಕ್ಯಗಳು ಮೂಡಿಬಂದವು. ಪದವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹೊಸ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಅಗತ್ಯದಿಂದ ಹೊಸ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಸವಾಲು ಉದ್ಭವಿಸುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಸಾಹಿತ್ಯದ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಚಿಂತಿಸುವ ಒತ್ತಡಕ್ಕೆ ನಾವು ಒಳಗಾದಾಗ ನೂತನ, ಮತ್ತು ಸ್ವಂತಿಕೆಯುಳ್ಳ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದೆವು. ನಮ್ಮೊಳಗೊಂದು ಹೊಸ ಭಾಷೆ ವಿಕಾಸವಾಗತೊಡಗಿತು.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮುಂದಿನ ಹಂತವು, "ಕುರ್ಚಿ" ಮತ್ತು "ಬಾನು" ಎಂಬಂತಹ, ಎರಡೂ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದಾಗಿತ್ತು. ಈಗ ಎಲ್ಲರೂ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ, ನೀಡಲಾದ ಎರಡು ಪದಗಳನ್ನೂ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಂಬಂಧಿಸಿರುವಂತೆ ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಿತ್ತು. "ಬಾನೆತ್ತರದ ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ", "ಬಾನ ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೆ ದೇವರು

ಕುಳಿತಿದ್ದಾನೆ", "ಬಾನಿರುವುದು ಹಾರಾಡಲು, ಅದಕ್ಕೆ ಕುರ್ಚಿಯಿಂದ ಏನಾಗಬೇಕಿದೆ?" ಎಂಬ ಕೆಲವು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಾಡಿದರು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭಾಷೆಯ ಸೃಜನಶೀಲ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು (ಉತ್ಪಾದಕ ರಚನಾ ಗುಣ) ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಬಳಸಿದ್ದೆವು. ಹೊಸ ವಾಕ್ಯಕ್ಕೆ ಸಿಗುತ್ತಿದ್ದ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಹಾಗೂ ಸೃಜನಶೀಲ ಪ್ರಯೋಗವೇ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೋಜಿನ, ಹರ್ಷದ ಭಾವವನ್ನು ತಂದಿತ್ತವು.

ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆ ಗಣಿತಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಒಂದು ತಂಡವು 1 ರಿಂದ 100ರವರೆಗಿನ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಿತ್ತು; ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡವು ಮೊದಲ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೇವಲ "ಹೌದು" ಅಥವಾ "ಇಲ್ಲ" ಉತ್ತರದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು (ಈ ಸಂಖ್ಯೆ ಐವತ್ತಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡದೆ?) ಕೇಳುವ ಮೂಲಕ ಆರಿಸಿಕೊಂಡ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕಿತ್ತು. "ಈ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹತ್ತರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿದೆಯೆ?" ಈ ರೀತಿ ಎರಡನೇ ತಂಡವು ಎಷ್ಟು ಕಡಿಮೆ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಕಡಿಮೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕಿತ್ತು.

ಇದನ್ನು ಕೆಲವು ಸಲ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕೇಳಬಹುದು ಎಂಬುದು ಮನದಟ್ಟಾಯಿತು. ಶಿಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರು ಮೊದಲ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿ, "ಸಂಖ್ಯೆ ಐವತ್ತಕ್ಕಿಂತ ಚಿಕ್ಕದೆ?" ಎಂದು ಕೇಳಬಹುದೆಂದು ಸೂಚಿಸಿದರು.

ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ "ಇಲ್ಲ" ಎಂದಾದರೆ, ಆಗ ನಾವು 1–49ರ ನಡುವಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೈಬಿಡಬಹುದು. ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಇದೊಂದು ಉತ್ತಮ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿದ್ದು, ಇದನ್ನು ಆಟದ ಅನೇಕ ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಕೇಳಲಾಯಿತು. ಬಳಿಕ ನಾವು ಉತ್ತರಗಳ (ಅಂದರೆ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳ) ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಇನ್ನೂ ಕಿರಿದಾಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮುಂದಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡೆವು. ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯು ಹೊಂದಿರಬಹುದಾದ ಎಲ್ಲಾ ಅನನ್ಯತೆ/ಗುಣಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಲು ಮೊದಲು ಶುರುಮಾಡಿದೆವು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಅದರ ಸ್ಥಾನ ಬೆಲೆ, ಇತರ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಡನೆ ಹೋಲಿಕೆ, ಹೆಚ್ಚು, ಕಡಿಮೆ, ಭಾಗವಾಗುವಿಕೆ ಇತ್ಯಾದಿ.

ನಾವೆಲ್ಲರೂ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸಂತಸವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದೆವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದರಿಂದ ನಾವು ನಮ್ಮ ಸಂಕೋಚಗಳನ್ನು ತೊರೆದು ಹೊರಬರು–ವಂತಾಯಿತು. ನಾವು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕವಿತೆ/ಪದ್ಯ ಕಟ್ಟುವ, ಕಥೆ ಹೆಣೆಯುವ, ನಮ್ಮನ್ನು ನೂತನ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವ, ಪ್ರಯೋಗಶೀಲರಾಗುವ, ಸಮೀಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಹೊಸ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ–ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ನೂತನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿತೆವು. ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ನಾವು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅನುಭವಿಸಿದ ಸಂತಸ ಹಾಗೂ ಸಾಧನೆಯ ಭಾವನೆಯ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ನಾವು ಕಲಿತ ಈ ಆಟಗಳು ಹಾಗೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಗಳಿಸಿದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.

ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯೆಡೆಗೆ ಸಾರುವ ಆದರ್ಶಪ್ರಾಯ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ ಪ್ರತಿ ಪಾಠವೂ ಚಟುವಟಿಕೆಯೊಂದನ್ನು ಆಗ್ರಹಿಸುವಂತಹ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳಾಗಿವೆ. ಇವು ಲಭ್ಯವಿರದಿದ್ದರೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಹಳಷ್ಟು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಪರಿಚಯ ಹೊಂದಿರ–ಬೇಕಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ನಿಧಿಯನ್ನೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೆರೆಯುವಂತಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳು ಇವುಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವಂತಾಗಬೇಕು. ಪ್ರಶಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ನಾವು ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಿದ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ನಾನಿಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

1. ಕಥೆಯ ವಿಸ್ತರಣೆ, ನೀಡಲಾದ ಪದಗಳಿಂದ ಕಥೆಯೊಂದನ್ನು ಹೆಣೆಯುವುದು, ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರವೊಂದನ್ನು ಬದಲಿಸುವುದು
2. ಕವನ ಅಥವಾ ಹಾಡಿನ ವಿಸ್ತರಣೆ: "ಕೊಂಬೆ ಮ್ಯಾಗಡ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಗಣನಾಯ್ಕ…", "ಗರಿ ಕೆಳಗಣ ಕೆಂದೆಂಗು ಗಣನಾಯ್ಕ…" ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಈ ಸಾಲನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹೇಳುವಾಗ ಹೊಸತೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದು
3. ಚೀನಿ ಗುಸುಗುಸು ಆಟ
4. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು
5. ಅರ್ಧವೃತ್ತ, ಓರೆಯಾದ ಗೆರೆಗಳು, ತ್ರಿಭುಜ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಂತಹ ಯಾವುದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಕೃತಿಯಿಂದ ಚಿತ್ರವೊಂದನ್ನು ರಚಿಸುವುದು
6. ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು
7. ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡ ಆಲೂಗಡ್ಡೆ, ಬೆಂಡೆಕಾಯಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಹೋಳುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಅಡ್ಡೊತ್ತುವುದು
8. ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ನೀರಿನ ಲೋಟದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸುವಂತಹ, ಕರಗುವ ಗುಣವನ್ನು ಗಮನಿಸುವಂತಹ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಬಿಡುವಂತಹ ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವುದು
9. "ಯಾವುದು ಒಂದೇ ತರ, ಯಾವುದು ಬೇರೆತರ" ಆಟ
10. ನಕ್ಷೆ ಅನುಸರಿಸಿ ನಡೆಯುವುದು

ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಮನಸ್ಸನ್ನು ತೆರೆದಾಗ, ಮಕ್ಕಳ ತಾರ್ಕಿಕತೆಯನ್ನು ನಂಬುವಂತಹ ಸ್ನೇಹಪೂರ್ಣ ಮನೋಧರ್ಮವಿದ್ದಾಗ, ವಿಷಯವೊಂದರ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿತ ಗಳಿಸಿದ್ದೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಆ ವಿಷಯವನ್ನು ಕುರಿತಾಗಿ ರೂಢಿಗತ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಿಂದ ಮುಕ್ತವಾದ ಹೊಸ ಅರ್ಥವೊಂದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡಾಗ ಮಾತ್ರ ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟಗಳನ್ನು, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ನಂಬಿಕೆ.



ಮುಕೇಶ್ ಮಾಲವೀಯ ಅವರು ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶದ ಹೋಶಂಗಾಬಾದಿನಲ್ಲಿರುವ “ಜ್ಞಾನೋದಯ” ಎಂಬ ಹಿಂದುಳಿದ ವರ್ಗದ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಇರುವ ಸರ್ಕಾರಿ ವಸತಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಬೋಧಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗಿನ ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಬರೆಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಕೇಶ್ ಅವರ ಬೋಧನೆ–ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ “ಶಿಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನ ಪಯಣ” (A Teacher's Journey) ಎಂಬ ಚಲನಚಿತ್ರವು ಬೆಳಕುಕಂಡಿದೆ. ಅವರು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಕವನಗಳನ್ನೂ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು mukeshmalviya15@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ | ಸಾಧನೆ ಮತ್ತು ಸವಾಲುಗಳು

ರಾಮಕೃಷ್ಣ ಭಟ್

ಒಬ್ಬ ತಾಯಿ ತನ್ನ ಮಗು ಎಷ್ಟು ತುಂಟ ಎಂದು ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಆಗ ಅವರ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಖುಷಿಯ ಹೊಳಪು ಎದ್ದುಕಾಣುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರೂ, ತಮ್ಮ ನೆಚ್ಚಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಳುವಾಗ 'ತುಂಬಾ ಚುರುಕು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ನಾವು ತುಂಟತನವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚುರುಕಾಗಿರುವ ಗುಣಲಕ್ಷಣ ಎಂದು ಭಾವಿಸುತ್ತೇವೆಯೇ? ಆಟ ಮತ್ತು ವಿವಿಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಕಲಿಕೆಗೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಚುರುಕಾಗಿರುವುದು ಸಂತೋಷವೇ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಆಟವು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಉದ್ದೀಪಕಗಳನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುತ್ತದೆ. ಪೋಷಕರು, ಸಮಾಜ ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ವಾತಾವರಣ ಅದನ್ನು ನಿರ್ಬಂಧಿಸದೇ ಇದ್ದರೆ, ಪ್ರತಿ ಮಗು ಸಹಜವಾಗಿ ಚುರುಕೇ, ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಕಲಿಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ತರಗತಿಯ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಆಹ್ಲಾದದಿಂದ ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಈ ತಿಳುವಳಿಕೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾದ ಕಲಿಕೆಯ ಹೊರತಾಗಿಯೂ, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಧಾರಿತ ಬೋಧನೆ-ಕಲಿಕೆ ಎಂಬ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳು ದೀರ್ಘಾವಧಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾಗಿವೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾದೀತೇ? ಅದಕ್ಕೆ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು, ತರಗತಿಯ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ, ದೇಶದ ಎರಡು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಗಗಳ ಶಿಕ್ಷಕರು, ಆಹ್ಲಾದಕರ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಲಿಕಾ ಕೊಠಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಎರಡು ನಿದರ್ಶನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಯಶಸ್ಸಿನ ಕತೆಗಳು

ಕೇರಳವು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು (ಎನ್‌ಸಿಎಫ್), 2005ರ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತನ್ನ ರಾಜ್ಯದ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಂತದಲ್ಲಿರುವಾಗ ನಾನು ಕಣ್ಣೂರಿನ ಸರ್ಕಾರಿ ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಗೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದೆ. ಆರನೇ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕಿಯೊಬ್ಬರು ಗಣಿತ ತರಗತಿಯ ವೇಳೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋದರು. ಅವರು ತರಗತಿಯನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿದರು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಾಲಕರ ಗುಂಪು ಮತ್ತೊಂದು ಬಾಲಕಿಯರ ಗುಂಪು, 500 ಮೀಟರ್‌ನ ಓಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಸ್ಟಾಪ್‌ವಾಚ್, ಕಾಗದ ಮತ್ತು ಪೆನ್ನುಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಮಯ ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೂ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕೆಲಸ ಇತ್ತು.

ಮುಂದಿನ ಹತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳಲ್ಲಿ ಟಾಸ್ಕ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿ ಅವರು ತರಗತಿಗೆ ಮರಳಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಜೊತೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತರು. ಶಿಕ್ಷಕಿ, ಎಲ್ಲಾ ಎಂಟು ಓಟಗಾರರ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಮಿಷ ಮತ್ತು ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸಿ, ಎಲ್ಲಾ ಅಂಕಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಏರಿಕೆ ಮತ್ತು ಇಳಿಕೆ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿದರು. ಅಲ್ಲದೆ, ಒಟ್ಟು ಸಮಯ ಮತ್ತು ಸರಾಸರಿ ಸಮಯವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿದರು. ಶಿಕ್ಷಕಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಗಳನ್ನೂ ನೀಡಿದರು. ಹಾಗಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ಇಂತಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವೀಣರಾಗಿದ್ದುದರಿಂದ ಶಿಕ್ಷಕಿ ನೀಡಿದ್ದ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಪಾಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಎಲ್ಲಾ ಟಾಸ್ಕ್‌ಗಳನ್ನು 40 ನಿಮಿಷಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದರು.

ಶಿಕ್ಷಕರು "ಹೇಗೆ" ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಹಲವು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮುಂದಿಟ್ಟರು. ಓಡುವ ಆಟ ಹೇಗಿತ್ತು? ಸಮಯ ಗುರುತಿಸುವ ಕೆಲಸ ಹೇಗಿತ್ತು? ಏರಿಕೆ, ಇಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಸರಾಸರಿ ಸಮಯವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಹೇಗಿತ್ತು?– ಹೀಗೆ. ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳ ಮೇಲೆ, ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಗಮನ ಹರಿಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿತು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಲೋಚನಾ-ಬದ್ಧರಾಗಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದರು.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಗೊಳಿಸಿದ ಮೂರು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕೇರಳದ ಆ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದರು:

* ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಹ್ಲಾದಕರ ಕಲಿಕೆಯ ಶಿಸ್ತನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುವುದು.
* ಶಿಕ್ಷಕರು ಸ್ಪಷ್ಟ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಲೇ ಟಾಸ್ಕ್ ಸುಗಮವಾಗಿ ನಡೆಯುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡುವುದು.
* ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ತಂಡದ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು.

ಶಿಕ್ಷಕಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟದ್ದೇ ಈ ಆಟದ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು ಎಂದು ನನಗೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಮಕ್ಕಳು ಆಲೋಚಿಸುವುದನ್ನೂ ಆನಂದಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿತು. ಈ ನಿದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕಿ ತೋರಿದ ಈ ಬೋಧನಾ ಕೌಶಲ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಮಹತ್ವದ್ದಾಗಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂಬುದು, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಇನ್ನಷ್ಟು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒತ್ತಾಯಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂತಹ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾದ ಕಲಿಕೆಯ ಉಮೇದು ನಾಶವಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ, ಓಟದ ಕ್ರಮಾನುಗತ ಸಮಯ ಪಾಲನೆಯು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಏರಿಕೆ, ಇಳಿಕೆ ಕ್ರಮವನ್ನು ಕಣ್ಣಾರೆ ನೋಡಿಕೊಂಡು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಅಲ್ಲದೆ, ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಓಡಿದ ಅನುಕ್ರಮವು ಅವರಿಗೆ ಅಮೂರ್ತ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಖುದ್ದಾಗಿ ನೋಡುತ್ತಾ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿತು.

ಮತ್ತೊಂದು ಉದಾಹರಣೆಯಲ್ಲಿ, ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದ ಹಾಸನ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಶಾಲೆಯೊಂದರ ಶಿಕ್ಷಕಿಯೊಬ್ಬರನ್ನು ನಾನು ಭೇಟಿ

ಮಾಡಿದೆನು. ಅವರು ಮೂರನೇ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಕರೆತಂದಿದ್ದರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯನ್ನೂ ಕರೆದು ಅವರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿ, ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ತಲಾ ಐದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಉಪಾಯದಿಂದ ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಅವರ ಧ್ವನಿಯ ಮೂಲಕ, ಗುರುತು ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳಿದರು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದು ಬಹಳ ಮೋಜಿನದಾಗಿತ್ತು ಮತ್ತು ಅವರೆಲ್ಲ ಬಹಳ ಸಂತೋಷ, ಕುತೂಹಲದಿಂದ ಇದ್ದರು. ಈ ಆಟದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ 'ಆಲಿಸುವ' ಮತ್ತು 'ಸ್ಪರ್ಶ ಜ್ಞಾನ'ದ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಿಸಿ, ಸಂಬಂಧಿತ ಪಾಠವನ್ನು ಬೋಧಿಸುವುದು ತಮ್ಮ ಉದ್ದೇಶ ಎಂದು ಆ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಹೇಳಿದರು. ಅಲ್ಲದೆ, ಸ್ವಯಂ–ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ವರ್ಕ್‌ಗಾಗಿ ಅವರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ 'ನೋಡುವುದು' ಮತ್ತು 'ರುಚಿ ನೋಡುವುದು' ಕುರಿತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿರುವುದಾಗಿಯೂ ಹೇಳಿದರು.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂವೇದನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಟ್ಟಿತು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಶಿಕ್ಷಕಿ, ಯಾಕೆ ಮತ್ತು ಹೇಗೆ ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿದರೂ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಯಾವುದೇ ಹಿಂಜರಿಕೆ ಇಲ್ಲದೆ ಉತ್ತರಿಸಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು. ಆಟದ ಮೂಲಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳುವುದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಸಮರ್ಥ ಉಪಾಯವಾಗಿದೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಬಹು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದದ್ದೆಂದರೆ, ಮಗುವಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಬುದ್ಧಿ ಮತ್ತು ದೇಹದ ಸಾಮರಸ್ಯ ಅಗತ್ಯವೆಂಬುದು. ಬುದ್ಧಿಯು ಮಗುವಿನ ದೈಹಿಕ ಅನುಭವಗಳ ಮೂಲಕ ವಿಕಾಸ ಹೊಂದುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟವಾಡಲು ಬಿಡದಿದ್ದರೆ, ಅದು ಅವರ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅವರ ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನೂ ಕುಂಠಿತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ದೇಹ ಮತ್ತು ದೇಹದ ಮೂಲಕ ಪಡೆಯುವ ಅನುಭವ ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಗಣನೀಯ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಸಾಧನವಾಗಿಸುವಲ್ಲಿನ ತೊಡಕುಗಳು

ಶಾಲೆ ಮತ್ತು ತರಗತಿಯೊಳಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಸಾಧನವನ್ನಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬಹುದು ಎಂದು ನಾವು ಯೋಚಿಸದಿರಲು ಕಾರಣವೇನು?

ಶಿಕ್ಷಕ–ಕೇಂದ್ರಿತ ಬೋಧನೆ

ತರಗತಿಯೊಳಗೆ ಅಥವಾ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಒಂದು ಪ್ರಮುಖ ಸಾಧನವಾಗಿಸುವುದರ ಹಿಂದಿನ ತರ್ಕವನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿಲ್ಲ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟವನ್ನು ಮನರಂಜನೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಮಾತ್ರ ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಕಲಿಕೆಯ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಆಟವನ್ನು ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ವಿಷಯವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು, ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ಶಿಕ್ಷಕ–ಕೇಂದ್ರಿತ ಬೋಧನೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಪರಿಣಾಮ. ಶಿಕ್ಷಕರು, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಕಲಿಕೆಯ ಪರಿಣಾಮಗಳ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ, ಕಲಿಕೆಯು ಸಹಜವಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವಶ್ಯಕ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳತ್ತ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತದೆ ಆಗ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೂ ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ನಿದರ್ಶನಗಳು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿಫಲನಗೊಳಿಸಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತವೆ. ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುವ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದೂ ಕೂಡಾ ಒಂದು ಕಲೆ ಹಾಗೂ ಅದು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಸುಗಮಗಾರಿಕೆಯೂ ಹೌದು. ಇದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಪರಿಭಾವಿಸಿದರೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸುಲಭ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುವ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುವುದು ಬಹಳ ಕಡಿಮೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಅವರು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದಿಂದ ಸಿದ್ಧ ಉತ್ತರಗಳನ್ನೆತ್ತಿ ಕೊಡುವ ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಸಾಮಾಜಿಕ ನೋಟ

ಬಹುತೇಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡದಂತೆ ನಿರ್ಬಂಧಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪೋಷಕರು ಮತ್ತು ಸಮಾಜದ ಬಹು ದೊಡ್ಡ ಸಮೂಹ, ಶಾಲೆ ಎಂದರೆ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಓದಲು ಕಲಿಯುವುದು ಅಷ್ಟೇ. ಅವರು ಮಗುವಿನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟವು ಮಗುವಿನ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ನಂಟಿನೊಂದಿಗೆ ತಳಕು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಸ್ವಲ್ಪವೇ ತಿಳಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಆಟವಾಡುವಾಗ, ಮಕ್ಕಳು ಭಾವುಕವಾಗಿ ಜಾಗೃತರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಧನಾತ್ಮಕ ಸಲಹೆಗಳಿಗೆ ಮುಕ್ತರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪೋಷಕರು ಮನೆಗೆಲಸ ಮಾಡಲೂ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವುದಿಲ್ಲ ಯಾಕೆಂದರೆ, ಹೆತ್ತವರಿಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಭವಿಷ್ಯ ಮತ್ತು ಈಗಿನ ಶಾಲಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಸಫಲರಾಗುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಈ ಧೋರಣೆಯಿಂದಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳ ಸಹಜ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕುಂಠಿತವಾಗುತ್ತದೆ ಅಲ್ಲದೆ, ತಮ್ಮ ಪಾಡಿಗೆ ಏನನ್ನಾದರೂ ಮಾಡುವ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನೇ ಕಿತ್ತುಕೊಂಡಂತಾ–ಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗಿರುವಾಗ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಮಹತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ಪೋಷಕರ ಸಂಘ ಮತ್ತು ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಜಾಗೃತಿ ಮೂಡಿಸುವ ಮೂಲಕ, ಸಮುದಾಯದ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಬಹುದು.

ಸ್ಥಳಾವಕಾಶದ ಕೊರತೆ

ನನಗೆ ಆನ್ ಲೈನ್ ತರಗತಿಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬಳ್ಳಾರಿಯ ನಲಿ ಕಲಿ ಶಿಕ್ಷಕಿಯೊಬ್ಬರ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಬಂತು. ನಂತರ ಅವರ ತರಗತಿಗೆ ನಾನು ಭೇಟಿ ನೀಡಿದೆ. ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಬೋಧನಾ–ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕುರಿತ ನಮ್ಮ ಚರ್ಚೆಯ ನಂತರ ಅವರು ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರು. ಆದರೆ, ತಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ 70ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬಗೆ ಹೇಗೆ ಎಂದು ಅವರು ಚಿಂತಿತರಾಗಿದ್ದರು! ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವಿಲ್ಲದ್ದರಿಂದ, ತರಗತಿಯೊಳಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಅಡ್ಡಾಡುವುದೂ ಸಾಧ್ಯವಿರಲಿಲ್ಲ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಕರೆದೊಯ್ಯೋಣವೆಂದರೆ, ಆವರಣ ಕಿರಿದಾಗಿದ್ದು, ಇತರ ತರಗತಿಗಳ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೊಂದರೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಆತಂಕ. ಹಾಗೆಯೇ ಅಷ್ಟು ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪನ್ನು ಜನ ನಿಬಿಡವಾದ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಎರಡೂ ಬದಿಯ ಭತ್ತದ ಗದ್ದೆಗಳಿಂದ ಆವೃತವಾಗಿದ್ದ, ಯಾವುದೇ ತೆರೆದ ಸ್ಥಳಕ್ಕಾಗಲೀ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಸುರಕ್ಷಿತವಲ್ಲ ಎಂಬ ಅರಿವು ಅವರಿಗೆ ಇತ್ತು. ಹೀಗಿರುವಾಗ, ನಾನೂ ಕೂಡ ಅಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಕತೆ ಹೇಳುವುದು, ನಾಟಕಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು, ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಚರ್ಚೆಗಳನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳುವುದು–

ಹೀಗೆ ಇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸೂಕ್ತ ಎಂದು ಸಲಹೆ ನೀಡಿದೆ.

ಎಷ್ಟೋ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ, ಭೌತಿಕ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶದ ಕೊರತೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾತ್ರ ಉದ್ಭವವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳಾವಕಾಶ ಇರುವ ಕಡೆ, ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳು ಒಂದೋ ಸರಿಯಾಗಿ ಸಂಯೋಜಿತ–ವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ ಇಲ್ಲವೇ ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ಅನುಪಯುಕ್ತ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪೇರಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಸ್ವಚ್ಛವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಇಡೀ ಚಿತ್ರಣವು, ಚಟುವಟಿಕೆ ಕೇಂದ್ರಿತ ಕಲಿಕೆಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ನಮಗೆ ನಾವೇ ವಿಧಿಸಿಕೊಂಡ ನಿರ್ಬಂಧಗಳಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತರಗತಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ, ಶಾಲೆಯಿಂದ ಹೊರಗಿನ ಆವರಣಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ತೆರೆದ ಬಯಲಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ಶಿಕ್ಷಕರೇ ಹಿಂಜರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಕಲಿಕೆಗೆ ತರಗತಿ ಮಾತ್ರ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಳ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಹೆತ್ತವರಲ್ಲಿ ಇರುವುದು ಒಂದು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ತೊಡಕು ಆಗಿದೆ.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆ

ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿನ ಧೋರಣೆಗಳು, ವರ್ತನೆಗಳು, ಹಿನ್ನೆಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಅನುಭವಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆ ಎಷ್ಟೋ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಮಸ್ಯೆಯಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತವೆ. ಬಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸದೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಸ್ತು ಮೂಡಿಸುವುದು ಅವರಿಗೆ ಬಹಳ ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಅವರನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಕಷ್ಟದ ಮಾತು. ಆದರೆ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯನ್ನು ಸಂಪನ್ಮೂಲವಾಗಿ ಪರಿಭಾವಿಸಿದರೆ ಹಾಗೂ ಅವರ ಸಹಜ ಮತ್ತು ಬಗೆಬಗೆಯ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿ ಪರಿಭಾವಿಸಿದರೆ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಬದಲಾಗಬಹುದು.

ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಸವಾಲಿನ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಗೌರವಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದರೆ, ಮಕ್ಕಳ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ ಮತ್ತು ಘನತೆಗೆ ಬೆಲೆ ಸಿಕ್ಕಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಕೇರಳದ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿದ್ದು ಇಲ್ಲಿಯೇ, ಹಾಸನದ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದು, ಬಳ್ಳಾರಿಯ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಇದನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಉಮೇದು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅವರೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಶ್ಯಕವಾದ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು ಹೇಗೆಂದು ಆಲೋಚಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

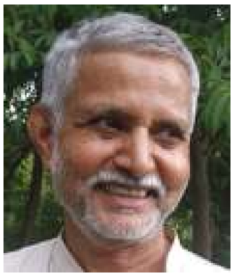
ಉಪಸಂಹಾರ

ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವುದೇ ಸಹಜ ಮಾರ್ಗ. ನಾನು, ಆಟಗಳ ಕುರಿತಾದ ಮೂರು ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿ ನನ್ನ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸುತ್ತೇನೆ:

- ಹಳ್ಳಿಯ ಅಥವಾ ಮನೆಯ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳು ಮತ್ತು ಪ್ರಸ್ತುತ ಅನುಭವಗಳ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾದ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವುದು ಉತ್ತಮ ಮಾರ್ಗ. ಅಲ್ಲದೆ, ಅವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಪಡೆಯುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು ಸೂಕ್ತ. ಪಾಠ ಪ್ರವಚನಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿಯೇ ನೀಡಲಾಗಿದ್ದರೂ, ಬಹುತೇಕ ಶಿಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ಈ ಬಗ್ಗೆ ಜಾಗೃತಿಯ ಕೊರತೆ ಇದೆ. ಇಂತಹ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಶಿಕ್ಷಕರೂ, ಹಿಂದಿನ ತರಗತಿಯ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿರುವ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನೇ ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ (ಉರುಹೊಡೆದ, ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಜೀವನಾನುಭವಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸದ)' ಅಥವಾ ಕೆಲವು ಹುರುಳಿಲ್ಲದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

- ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ಗತವಾದುದು ಎಂಬ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಆಟವು ಕಲಿಕೆಯ ಸಾಧನ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಬಗೆಗಿನ ಮಗುವಿನ ಸಹಜ ಆಸಕ್ತಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಅಡೆತಡೆ ಇರಬಾರದು. ಆದರೆ, ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟವು, ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಮತ್ತು ಒಲವಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿದ್ದು, ಕಲಿಕೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

- ಮಕ್ಕಳ ಲವಲವಿಕೆಯ ಕಲಿಕೆಗೆ, ತಂಡದ ಉಮೇದಿಗೆ, ಪರಸ್ಪರ ಕಲಿಕೆಗೆ ಮತ್ತು ಸಹಜ ಸಂಬಂಧಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ನಿರ್ಬಂಧ ಹೇರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಇದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ, ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗುವ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು ಮತ್ತು ಧೋರಣೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ತಪ್ಪಿಸಬೇಕು. ಆಡುವ ಉಮೇದು, ಹುಮ್ಮಸ್ಸು, ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಫಲಿತಾಂಶ ಪರಸ್ಪರ ಕಲಿಕೆಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿರಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ ಕಲಿಕಾ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಿದರೆ, ಮಕ್ಕಳ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧ ಉತ್ತಮವಾಗಿರುತ್ತದೆ.



ರಾಮಕೃಷ್ಣ ಭಟ್ ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಕೃಷಿಕರಾಗಿದ್ದು, ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಚಿಂತನೆಗಳತ್ತ ತಮ್ಮನ್ನು ತೆರೆದುಕೊಂಡವರು. ಸಾಹಿತ್ಯದ ಓದು, ಅನುವಾದ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕತೆ ಹೇಳುವುದು ಅವರ ಇತರ ನೆಚ್ಚಿನ ಹವ್ಯಾಸಗಳಾಗಿವೆ. ಇವರನ್ನು rkbkrishi@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**

ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಬಲವರ್ಧನೆ

ಅಕ್ಷತಾ ಎಸ್.ಬೆಳ್ಳೂಡಿ

ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಶಾಲೆಗೆ ತೆರಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ, ಅಲ್ಲದೆ ಹೆಚ್ಚಿನವರನ್ನು ತಲುಪಲು ಆನ್‌ಲೈನ್ ತರಗತಿಗಳು ಪರಿಹಾರವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೇವಲ ಕಲಿಕೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ನಾನಾ ರೀತಿಯ ಬೌದ್ಧಿಕ ಮತ್ತು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಮಾರ್ಗವಾಗಿವೆ.

ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಪರದೆ ಸಮಯ (ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಟೈಮ್)ವನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸಲು ಮತ್ತು ನಾನಾ ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಪರಿಚಯಿಸಬಹುದಾದ ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಈ ಲೇಖನ ಪರಿಶೀಲಿಸಲಿದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಡಬೇಕೆಂದು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ್ದರೂ, ಅವು ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನೆ ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷಕರ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಗೆ ಅಡ್ಡಿ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಜೆಂಗಾದ ಬ್ಲಾಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಡ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಬಳಸಬಹುದು, ಒಗಟೊಂದನ್ನು ಅದ್ಭುತ ಕತೆಯಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಡೊಮಿನೋಸ್‌ಗಳನ್ನು ಉದ್ದವಾದ ರೈಲು ಗಾಡಿಯಾಗಿ ಬದಲಿಸಬಹುದು.

ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ವೆಚ್ಚದ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದು. ನಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರು ಇದನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು, ತಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಬಲಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು:

ನಮ್ಮ ಸಕ್ರಿಯ ಶಿಕ್ಷಕಿಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾದ ಶ್ರೀಮತಿ ಜಯಮ್ಮ, ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರೆಯುವ ಕಡಿಮೆ ಬೆಲೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.



ಚೆಂಡುಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಹೋಲಿಕೆ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಹಲಗೆ(ಫಲಕ)ಗೆ ಅಳವಡಿಸಿರುವ ಥರ್ಮೋಕೋಲ್‌ನ ಚೆಂಡುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಬಾಟಲಿಗೆ ಅಳವಡಿಸಿರುವ ಮುಚ್ಚಳಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಹೋಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಜಯಮ್ಮ ಅವರ ಮಾತಿನಲ್ಲೇ ಹೇಳಬಹುದಾದರೆ, "ನಾನು ನನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ದೃಢವಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು, ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ನೆರವಾಗಲು ಹಾಗೂ ಬೆರಳುಗಳಿಗೆ ಬರವಣಿಗೆಯ ಹಿಡಿತ ಸಿಗಲು ವ್ಯಾಯಾಮ ಆಗಲಿ ಎಂದು ಈ ಆಟವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ್ದೇನೆ". ಏಕೆ ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುತ್ತೇನೆ ಎಂದು ಅವರು ವಿವರಿಸುವುದು ಹೀಗೆ, "ನಾನು ಇಂಥ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಕಲಿಕಾ ಸಹಾಯಕಗಳಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತೇನೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ, ನನ್ನ ಕೆಲಸ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಾನು ಅವರೊಟ್ಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ತಾವು ಕಲಿತದ್ದನ್ನು ದೃಢಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇವು ನೆರವಾಗಲಿವೆ".

ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಕಲಿಕಾ ಫಲಿತಾಂಶಗಳೆಂದರೆ,

* ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುವುದು
* ಶೂನ್ಯದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು
* ಶಬ್ದ ಭಂಡಾರದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ (ಅವಲೋಕನಗಳ ವಿವರಣೆಯಿಂದ)
* ಒಂದರಿಂದ ಹತ್ತರವರೆಗೆ ಎಣಿಕೆ

ಪಜ಼ಲ್‌ಗಳು / ಓರೆಕೋರೆ ಚಿತ್ರಗಳು

ಪಜ಼ಲ್‌ಗಳು ನವಿರಾದ ಚಲನೆ, ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವ ಹಾಗೂ ವಿಂಗಡಿಸುವ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಸಾಧನಗಳು. ಶಿಕ್ಷಕಿ ಜಯಮ್ಮ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಕಂಪನಿಗಳ ಪಜ಼ಲ್‌ಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ, ಕಡಿಮೆ ಬೆಲೆಯ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು, ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಆವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಮಾತನಾಡುವುದನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಲು, ಶಬ್ಧಭಂಡಾರವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳು ಆಲೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಪಜ಼ಲ್‌ಗಳ ಸುತ್ತ ಕತೆಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬಹುದು.



ಡೊಮಿನೋಗಳು:

ಡೊಮಿನೋದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟವು ಆಯತಾಕಾರದ ಹಲಗೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಹಲಗೆಗಳ ಹಿಂದೆ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯರಹಿತ ಅಥವಾ ಖಾಲಿ ಇಲ್ಲವೇ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಿನ್ಯಾಸವೊಂದು ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಹಲಗೆಗಳ ಮೇಲೆ ಚುಕ್ಕಿಗಳ ಬದಲು ಸರಿಸಮನಾದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಬಹುದು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಇಲ್ಲವೇ 3 ರಿಂದ 4 ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪು ಆಡಬಹುದು.

ಜಯಮ್ಮ ನಮ್ಮ ಟಿಎಲ್‌ಸಿಯಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿದ್ದ ಪೊಟ್ಟಣಗಳ ತ್ಯಾಜ್ಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಡೊಮಿನೋಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದರು. ಈ ಡೊಮಿನೋಗಳ ಮೇಲೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನ ನಲಿಕಲಿ ಸರಣಿಯ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಹೊಂದಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ವಿಂಗಡಿಸುವ ಕೌಶಲವಲ್ಲದೆ, ಈ ಆಟದಿಂದ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬಹುದು.

ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗೋಣ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು, ಶಿಕ್ಷಕ ಅಥವಾ ಸ್ನೇಹಿತರು ಹೇಳಿದ ಹೆಸರಿನ ಮೀನನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಯಾರು ಗರಿಷ್ಠ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಜಯಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿಸಲು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಅಯ–ಸ್ಕಾಂತಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿದ್ದರು. ಈ ಅಯಸ್ಕಾಂತಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಬಳಸಿ ಎಸೆದ ರಿಮೋಟ್ ನಿಯಂತ್ರಿತ ಕಾರುಗಳಿಂದ ಅವರು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ್ದರು.

ಯಾರು ಮೊದಲು ತುಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ?:

ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಶಿಕ್ಷಕಿ ಶ್ರೀಮತಿ ಅಣ್ಣಮ್ಮ, ತನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಎಣಿಕೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ನೆರವಾಗುವ ಆಟವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದರು. ಎದುರುಬದುರು ಕುಳಿತ ಇಬ್ಬರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಈ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಒಬ್ಬರ ಬಳಿಕ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಪಗಡೆ ಅಥವಾ ಕವಡೆಯನ್ನು ಎಸೆದು, ಬಂದ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು ಬೀಜ ಇಲ್ಲವೇ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತುಂಬುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ತುಂಬುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

"ಇದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡು, ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುತ್ತದೆ: ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಶೀಘ್ರಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ನಲಿಕಲಿಯ ಉದ್ದೇಶವಾದ ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಟ್ಟಿಗೆ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರದ ಶಬ್ದ ಭಂಡಾರವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಮಾಮೂಲಿ ಬೋಧನೆಯಿಂದ ಇದನ್ನು ಮಾಡಲು ನನಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ".

ಪದಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸೋಣ:

ಈ ಆಟವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದವರು ಶಿಕ್ಷಕಿ ಶ್ರೀಮತಿ ತುಳಸಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ಪದಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿರುವ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಪಜ಼ಲ್‌ಗಳ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.





ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳು:

ಹೆಸರು	ಆಡುವುದು ಹೇಗೆ?	ಕೌಶಲಗಳು
ಅಳಗುಳ ಮಣೆ	ಅಳಗುಳ ಮಣೆ ಎಂಬುದು ಕರ್ನಾಟಕ ಮೂಲದ ಅಮೂರ್ತ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ ಆಧಾರಿತ ಹಲಗೆ ಆಟ. ಆಟದ ಹೆಸರು ಅದಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ – ರಂಧ್ರಗಳಿರುವ ಮರದ ತುಂಡು. ಹುಣಿಸೆ ಬೀಜ ಬಳಸಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಮರದ ತುಂಡು ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಆಡಬಹುದು.	ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಸರತಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವುದು, ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವುದು, ಕಳೆಯುವುದನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸಬಹುದು ಹಾಗೂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸುವಿಕೆ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ಅನುಭವಿಸಲು ಈ ಆಟ ನೆರವಾಗಲಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಬೀಜಗಳನ್ನು ಎರಡು, ಮೂರು, ನಾಲ್ಕು, ಐದು, 10 ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಹಂಚಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಬೀಜವನ್ನು ನಾನಾ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಹಂಚುವ ಮೂಲಕ ಪ್ರತಿಯೊಂದನ್ನೂ ಎಣಿಸುವ ಬದಲು ಒಟ್ಟಿಗೆ ವೇಗವಾಗಿ ಎಣಿಸಬಹುದು.
ಕವಡೆ	ಇದು ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಆಡುವ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟ. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಆಟಗಾರರು ಹೊಡೆಯದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹುಣಸೆ ಅಥವಾ ಇನ್ನಿತರ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡಿದವನು ವಿಜಯಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ	ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಕಾಯುವುದು, ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವುದು, ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಎಣಿಸುವುದು, ಕಳೆಯುವುದನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸಬಹುದು ಹಾಗೂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬಹುದು. ಸಮ ಮತ್ತು ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು.
ಜೆಂಗಾ	ಇದರಲ್ಲಿ 54 ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಗೋಪುರದಿಂದ ಆಟಗಾರರು ಒಮ್ಮೆ ಒಂದು ಬ್ಲಾಕ್‌ಅನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಅಥವಾ 2–3 ಜನ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರು ಆಟವಾಡಿದಾಗ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜೇತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟವನ್ನು ಸ್ಥಳೀಯವಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಮರದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಬಹುದು. ಜೆಂಗಾದಿಂದ ನಾನಾ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಮಕ್ಕಳು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ	ಆಟದಿಂದ ಚಲನ ಕೌಶಲ, ತಾಳ್ಮೆ ಹಾಗೂ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಕಲಿಯಬಹುದು. ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವುದನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಜೆಂಗಾ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಗುಂಪುಗೂಡಿಸುವಿಕೆ, ಲೆಕ್ಕಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಆಕೃತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಿದ ಕೃತಿಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಬಾಳುವಂತೆ ಜೋಡಿಸುವ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಹುಡುಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.
ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯಾಗುವ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳು / ತುಂಡುಗಳು	ಆಟವಾಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಾನಾ ಆಕಾರಗಳು ಹಾಗೂ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿದ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದು	ಆಟದಿಂದ ಚಲನ ಕೌಶಲ, ವಿಭಾಗಿಸುವುದು, ಶಬ್ದಭಂಡಾರ, ಧ್ವನಿಸಂಕೇತಗಳ ಅರಿವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬಹುದು.
ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯಾಗುವ ಫಲಕ	ನಾನಾ ವಸ್ತುಗಳ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿರುವ 50–60 ಫಲಕಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೀಡಿ. ಫಲಕಗಳನ್ನು ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ಇರಿಸಿ ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರು ಹಿಂದಿನ ಫಲಕಗಳಲ್ಲಿರುವ ಮುದ್ರಿತ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯಾಗುವ ಫಲಕಗಳನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತ ಇರಲಿ	ಫಲಕಗಳಿಂದ ಆಕೃತಿಗಳ ಹೋಲಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬಹುದು.
ವಾಹನದಟ್ಟಣೆಯಿಂದ ಕಾರು ಹೊರತೆಗೆಯುವುದು	ಈ ಹಲಗೆ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಹಲವು ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ವಾಹನದಟ್ಟಣೆಯಿಂದ ಕಾರು ಹೊರತೆಗೆಯಲು ನಾನಾ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದಕಾರಿನ ಬದಲು ಮರ ಇಲ್ಲವೇ ಕಾರ್ಡ್ ಬೋರ್ಡ್‌ನ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು	ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ ರೂಪಿಸುವಿಕೆ, ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬಹುದು.

ಕೃತಜ್ಞತೆ:
ಈ ಲೇಖನ ನಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ನಡೆಸಿದ ಸಂವಾದದ ಫಲ. ಶಿಕ್ಷಕಿಯರಾದ ಶ್ರೀಮತಿ ಜಯಮ್ಮ, ಶ್ರೀಮತಿ ಅಣ್ಣಮ್ಮ ಹಾಗೂ ಶ್ರೀಮತಿ ತುಳಸಿ ಅವರಿಗೆ ಕೃತಜ್ಞನಾಗಿದ್ದೇನೆ. ಫಲಕಗಳ ಆಟಕ್ಕೆ ನನ್ನನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದ ಸೋದರಿ ಆಶಾ ಹಾಗೂ ಸಂಬಂಧಿ ಸಹನಾಗೆ ವಿಶೇಷ ಧನ್ಯವಾದಗಳು.



ಅಕ್ಷತಾ ಎಸ್. ಬೆಳ್ಳೂಡಿ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಕೊಪ್ಪಳ ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಕೇಂದ್ರದ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿ. ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಕಲಿಕಾ ವಿಧಾನವನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಲು ಅವರು ಪರ್ಯಾಯ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅನುಭವಾತ್ಮಕ ಕಲಿಕೆ, ಪ್ರವಾಸ ಹಾಗೂ ಆದಿವಾಸಿಗಳ ದೇಸೀ ಜ್ಞಾನ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಅನ್ವೇಷಣೆ ಅವರ ಆಸಕ್ತಿಗಳು. ಅವರನ್ನು Akshatha.belludi@ azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು

ಅನುವಾದ: **ಮಾಧವ ಐತಾಳ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟದ ಅವಧಿ ಎಂದರೆ ಪವಿತ್ರವಾದ, ನಂಟು ಬೆಸೆಯುವ ಒಂದು ಚಮತ್ಕಾರಿಕ ಸಮಯ. ಖಚಿತವಾಗಿಯೂ, ಒಂದು ದಿನದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಮಗು ಆಟವಾಡುವ ಯೋಚನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಆಟದಿಂದಾಗಿ ಅವರ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯು ಪ್ರಚೋದಿತವಾಗಿದ್ದು, ಒಳಗೊಳಗೇ ಪುಟಿಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಅಂತಹ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, 'ಹಗಲುಗನಸು ಬಿಟ್ಟು ಲಕ್ಷ್ಯವಿಡಿ' ಎಂದು ಹೇಳುವ ಆತುರಕ್ಕೆ ಬೀಳಬೇಡಿ. ಅವರ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಅವಧಿಗೆ ಮೀಸಲಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ನಯವಾಗಿ ಹೇಳಿ

– ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ಪು. 106

ಶಾಲೆಯ ಮೊದಲ ದಿನಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಳು

ಗಜೇಂದ್ರ ಕುಮಾರ್ ದೇವಾಂಗನ್

ಮಕ್ಕಳು ಮೋಜಿನಿಂದ ಕಲಿಯುವುದಾದರೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಏನನ್ನಾದರೂ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕಲಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿದಾಗ ಕಲಿಕೆಯ ವೇಗ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶದಲ್ಲಿ ಬಹುಪಾಲು ಹೆಚ್ಚಳವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಮತ್ತು ಕಷ್ಟಕರ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಲಿಸಲು ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಬಳಸುವ ಯಾವುದೇ ಆಟವು ಸ್ಪಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಇದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಯೋಜನೆ ರೂಪಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ-ತಯಾರಿಯನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಪ್ರತಿ ಎಳೆಯ ಮಗುವಿಗೆ (೩-೮ ವಯಸ್ಸಿನ ವರ್ಗ) ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬಹು ಮುಖ್ಯ ಹಾಗೂ ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ವಿವಿಧ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಹೊಸ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವೆನಿಸುವ ಕೆಲವು ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಾನಿಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಐಸ್ ಬ್ರೇಕರ್ ಆಟಗಳು

ಹೊಸ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಶಾಲೆಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಶಾಲಾ ಕಟ್ಟಡ, ಇತರ ಮಕ್ಕಳು, ಶಿಕ್ಷಕರು, ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳು, ಹೀಗೆ ಅವರ ಪಾಲಿಗೆ ಎಲ್ಲವೂ ಹೊಸತು. ಮಕ್ಕಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಕೆಲ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾಲಿಗೂ ಇದು ಹೊಸತಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅನೇಕ ಹೊಸ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಕೆಲವರು ಉತ್ಸಾಹ ಮತ್ತು ಸಂತಸದಿಂದ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಒಡಹುಟ್ಟಿದವರ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ, ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ಹೆದರಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಮಕ್ಕಳು ಬಿಕ್ಕಿ ಬಿಕ್ಕಿ ಅಳುತ್ತಾರೆ, ಕೆಲವರು ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ಹಠ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರರ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೂಡಿ ಕಲಿಯುವ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಪಾಲಿಗೆ ಸವಾಲಿನ ಕೆಲಸವಾಗಿದೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾಲಿಗೆ ಎದುರಾಗುವ ಸವಾಲು ಏನೆಂದರೆ ಶಾಲೆಯ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅವರ ಸುರಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಪರಿಚಯ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ ಅವರ ವರ್ತನೆ, ಆಸಕ್ತಿಗಳು ಅಥವಾ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿರಲು ಅವರು ಹೊಂದಿರುವ ಇಚ್ಛೆಯ ಕುರಿತು ಮಾಹಿತಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವ ತೋರಿಸಲು, ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಮತ್ತು ಹೊಸ ವಾತಾವರಣ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಗೆಳೆಯರನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಾಗಲಿ, ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಈ ಸ್ವಭಾವವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಗುಣಸ್ವಭಾವವನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಯಂ ಆಗಿ ಸಂತಸದಿಂದ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಅಥವಾ ಆಟಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಪರಿಚಯಾತ್ಮಕ ಚಟುವಟಿಕೆ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು)

ಸಾಮಗ್ರಿ – ವರ್ಣಮಯ, ಆಕರ್ಷಕ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಒಂದು ಚೆಂಡು.

ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಪರಿಚಯ ಇಲ್ಲದಿರುವಾಗ, ಇದು 1ನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ದಿನದಂದು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ನಡೆಸಬಹುದಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಹೆಸರನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ತರಗತಿಯ ಒಳಗೆ ಅಥವಾ ಹೊರಗಡೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಬಳಿ ಚೆಂಡು ಇದೆಯೋ ಅವರು ಅದನ್ನು ಬೇರೆಯವರತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಈ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೇರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವ ತನಕ ಅಥವಾ ತಿಳಿಯುವ ತನಕ ಈ ಆಟವು ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಸುಲಭವಾಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸ್ನೇಹಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಪರಸ್ಪರರ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆದು ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮತ್ತ ಎಸೆಯಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಅದನ್ನು ತರಲು ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದೆ ಯಾರ ಸರದಿಯೋ ಅವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ತಂದು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ನಾಯಕನನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು

ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತ ಮಾಡಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ (ತರಗತಿ ಕೋಣೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮೈದಾನ). ಶಿಕ್ಷಕರು ಮೊದಲಿಗೆ ನಾಯಕರಾಗುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ತನ್ನತ್ತ ನೋಡಿ ತಾನು ಮಾಡಿದ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಒಟ್ಟಿಗೆ 'ನೇತಾ ನೇತಾ ಚಲ್ ಬದಲ್' ಎನ್ನುವ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಬದಲ್ (ಬದಲಾವಣೆ) ಪದವು ಬರುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ತನ್ನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ತಕ್ಷಣವೇ ನಕಲು ಮಾಡಬೇಕು. ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಸಹ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನಂತರ, ಕೈಗಳಿಂದ ತನ್ನ ತೊಡೆಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವುದು – ಹೀಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ತನ್ನ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅನೇಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ತಮಾಷೆಯ ಮುಖ ಅಥವಾ ತಲೆಯನ್ನು ಕೆರೆಯುವುದು ಮುಂತಾದ ಕೆಲವು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಗು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ನಂತರ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಆರಿಸಿ ತಂಡದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಉಳಿದವರು ಒಬ್ಬ ನಾಯಕಿ/ನಾಯಕನನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಗುವು ವಾಪಸ್ ಬಂದಾಗ, ಆ ಹೊಸ ನಾಯಕಿ/ಕ ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ಆತ ಅಥವಾ ಆಕೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೊಸ ನಾಯಕಿ/ಕನನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ ನಂತರ ಆತ ಅಥವಾ ಆಕೆಯು ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು, ನಾಯಕನ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಂಡ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಮನೋಭಾವ, ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸುವುದು, ಹಾಡುವುದು ಮತ್ತು ನಟನೆ ಮುಂತಾದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಹಾರುವುದು – ತಿನ್ನುವುದು

ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ತಿನ್ನುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಂದು ಬಲಗೈಯನ್ನು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಗ ಯಾವುದಾದರೂ ತಿಂಡಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಬಾಯಿಯ ಮುಂದೆ ತಂದು ಜೋರಾಗಿ 'ತಿನ್ನು' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದುವೇಳೆ ಯಾವುದೇ ತಿನ್ನಲಾಗದ ವಸ್ತುವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದರೆ, ಆಗ ಯಾರೂ ಏನನ್ನೂ ಹೇಳಬಾರದು ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಮಾಡಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಹಾರುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಾರುವ ಮತ್ತು ಹಾರಲಾಗದ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತವೆ. ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆಯಿಂದ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಇತರರನ್ನೂ ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅವರು ಮಾಡಿದ್ದು ಸರಿಯೇ ಅಥವಾ ತಪ್ಪೇ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಷ್ಟು ಅಂತ ಹೇಳಿ

ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಹೊರಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾ, ಹಾಡುತ್ತಾ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ ಇದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಅಂತ ನೀವು ಹೇಳಿ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳು ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಮೂರು' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಮೂರು ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಗುಂಪನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಕಡಿಮೆ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಯಾವುದೇ ತಂಡವು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಓಡುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಸ್ಟಾಚ್ಯೂ' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಸ್ತಬ್ಧವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಿಡಿ ಎಂದು ಹೇಳುವ ತನಕ ಅವರು ಅಲುಗಾಡಬಾರದು. ಯಾರು ಅಲ್ಲಾಡುತ್ತಾರೆಯೋ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ನೇಹ, ವೇಗವಾಗಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಂಡ ಸ್ಫೂರ್ತಿ, ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆ, ನಾಯಕತ್ವ ಮತ್ತು ಏಕಾಗ್ರತೆಯಂತಹ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಕವಿತೆ ಓದುವುದು

ಏನಾದರೂ ನಟನೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ಕವಿತೆ ಹಾಡುವುದು, ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಪ್ರಾತ್ಯಕ್ಷಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದ ನಂತರ, ಕವಿತೆಯನ್ನು ಹಾಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ತಾವು ಕವಿತೆಯನ್ನು ಹಾಡಲು ಮಕ್ಕಳು ನಾಮುಂದು ತಾಮುಂದು ಎಂದು ತಳ್ಳಾಟ ನಡೆಸಿದರೂ, ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಕವಿತೆಗಳನ್ನು ಹಾಡಬೇಕು ಎಂದು ವಿವರಿಸಿದ ನಂತರ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವುದನ್ನು ಮತ್ತು ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಇತರರನ್ನು ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಅವರು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹಾಡಲು ಇತರರ ಜೊತೆ ಕಲೆಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಮಾದರಿ ಎನಿಸುವ ತಂಡಸ್ಫೂರ್ತಿ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಥೆ ಓದುವುದು, ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ

ಸನ್ನೆ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತದೊಂದಿಗೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿದ ನಂತರ ಇದನ್ನು ಅಭಿನಯ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತ ಹೆಸರನ್ನು ಅವರು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಗತ್ಯ ರಂಗಾಲಂಕಾರಕ್ಕೆ ಅವರು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ, ಅಭ್ಯಾಸದ ವೇಳೆ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ, ಹಾಗೂ ಸಂಭಾಷಣೆ, ವಿಷಯ ಮತ್ತು ನೋಟದ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮತದಿಂದ ಸಲಹೆ ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

ಈ ರೀತಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು, ಪರಸ್ಪರರ ಕೆಲಸವನ್ನು ಹೊಗಳುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಮಾನವೀಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅಭ್ಯಸಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇದು ನಾನು ಆಚರಿಸಿದ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ನನ್ನ ಅನುಭವಗಳು. ಸಹಕರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಸಹಕಾರವನ್ನು ಕೇಳುವುದು, ಸಂಘಟಿತ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಕಾಯುವುದು, ಇತರ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳುವುದನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಗೌರವಿಸುವುದು ಮತ್ತು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು ಮುಂತಾದ ಅಮೂಲ್ಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವಾಗ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡು ಬಂದಿದೆ.



ಗಜೇಂದ್ರ ಕುಮಾರ್ ದೇವಾಂಗನ್ ಅವರು ಕಳೆದ ೨ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢದ ದಮ್‌ತರಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಪದವಿ, ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಡಿಪ್ಲೋಮಾ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. 22 ವರ್ಷಗಳ ಬೋಧನಾ ಅನುಭವ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ ಹಾಗೂ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಹಾಡುಗಳು, ಕವಿತೆಗಳು, ಕಥೆಗಳು, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವಲ್ಲಿ ತೀವ್ರ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು gajendra.dewangan@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೊನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**

ಕ್ರೀಡಾತರಗತಿಗಳನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವುದು | ಕೆಲವು ಒಳ್ಳೆಯ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು

ಕುಶಾಲ್ ಅಗರವಾಲ್

'ಮಕ್ಕಳ ಸಮಗ್ರ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕ್ರೀಡೆಯು ಅತ್ಯಗತ್ಯ', 'ಕ್ರೀಡೆಯು ಮಕ್ಕಳ ಯೋಗಕ್ಷೇಮವನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ', 'ಕ್ರೀಡೆಯಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಜೀವನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ' ಮುಂತಾದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು 'ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಮತ್ತು ಶಾಂತಿಗಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆ'ಯ 'ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಿನ'ದಂದು ನಡೆದ 'ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ' ಕುರಿತ ಚರ್ಚೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದರು. ಏಪ್ರಿಲ್ 6ರಂದು ಆಚರಿಸುವ ಈ ದಿನವನ್ನು, ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದಲಾವಣೆಯ ಚಾಲನೆಗಾಗಿ, ಸಮುದಾಯದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಲು ಹಾಗೂ ಶಾಂತಿ ಮತ್ತು ಸಾಮರಸ್ಯವನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆಯು 2013ರಲ್ಲಿ ಜಾರಿಗೆ ತಂದಿತು.

ಈ ವೆಬಿನಾರ್‌ನಲ್ಲಿ ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢದ ರಾಯಗಢ ಜಿಲ್ಲೆಯ 30ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಾಲ್ಗೊಂಡರು. ಮಕ್ಕಳ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯ ಕುರಿತು ಶಿಕ್ಷಕರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರಿತುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮೇಲೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ ಅಂಶಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಅನೇಕ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡಾ ಪರಿಕರಗಳು ಇಲ್ಲದ ಕಾರಣ ವಾಸ್ತವಾಂಶವು ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದೂ ಸಹ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಶಾಲೆಗಳು ದೊಡ್ಡದಾದ ಕ್ಯಾಂಪಸ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೂ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು ಒರಟಾಗಿದ್ದು ಸಮತಟ್ಟಾಗಿ ಇರದ ಕಾರಣ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಲು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿಲ್ಲ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ, ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಶಾಲಾ ಸಭೆ ಅಥವಾ ಊಟಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅಥವಾ ದಿನದ ಕೊನೆಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಬೇಗನೆ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ಸಿದ್ಧರಾಗುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದರೂ, ಕವಾಯತು ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ತರಬೇತಿಗೆ ಗಮನ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಇದನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುವುದಿಲ್ಲ.

ಈ ಸವಾಲನ್ನು ಎದುರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಕಳೆದ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ, ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಎನಿಸುವ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹಾಗೂ ತರಬೇತು-ದಾರರಿಗೆ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆ ನಡೆಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಕ್ರೀಡಾ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ನಾನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಮನೋಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು

ನನ್ನ ಅನುಭವದ ಪ್ರಕಾರ ಹಾಗೂ ಖಾಸಗಿ ಮತ್ತು ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾನು ಗಮನಿಸಿದಂತೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಥಸಂಚಲನ ಮತ್ತು ಕವಾಯತುಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರವೇ ಗಮನ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಏಕಮುಖ ಸಂವಹನಕ್ಕೆ ಗಮನ ನೀಡುವ ಹಳೆಯ ಚಿಂತನಾ ಕ್ರಮವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಹಾಗೂ ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಯು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ ರೂಪಿಸುವುದು, ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವುದು, ಸಹಕಾರ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳು ಮುಂತಾದ ಪ್ರಮುಖ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ನೀವು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಗಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಥವಾ ಚಿನ್ನಿ ದಾಂಡು ಆಟವಾಡಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಅವರು ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು (ರಾಜಕೀಯವಲ್ಲದ ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪವಿಲ್ಲದ) ಗಮನಿಸಿದ್ದರೆ, ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಆಲೋಚನೆ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ನೀವು ನೋಡಿರಬಹುದು.

ಬಿಟ್-ಬೈ-ಬಿಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ. ಆಟವಾಡಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಥಳ ಇಲ್ಲದೆ ಇದ್ದಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದರು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿದರು. ದೇಶದ ಅನೇಕ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಬಿಟ್-ಬೈ-ಬಿಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ, ಸುಮಾರು 100-200 ಚದರ ಅಡಿ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆರರಿಂದ ಎಂಟು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿದ್ದು ಇವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿ, ಸಿಂಗಲ್ ಅಥವಾ ಡಬಲ್ ಬಾರಿಸಿ ರನ್ ಗಳಿಸಿದರೆ, ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಇದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬರೇ ತಡೆಯುವ ಮೂಲಕ ಆಟಗಾರರು ರನ್‌ಗಳಿಸಬಹುದು. ನಿಯಮಗಳು ಎಷ್ಟು ಕಷ್ಟಕರವಾಗಿರುತ್ತವೆ (ಔಟ್ ಆಗಲು ಸುಲಭ!) ಎಂದರೆ, ಬ್ಯಾಟ್ಸ್‌ಮನ್ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವು, ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖವೆನಿಸುವ ತಾಳ್ಮೆ, ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ, ಒತ್ತಡ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮತ್ತು ಇತರ ಅನೇಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೂ ಇದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ನಾವು ವಿಫಲರಾಗುತ್ತೇವೆ ಹಾಗೂ ಸಮಯವನ್ನು ವ್ಯರ್ಥ ಮಾಡುವುದು ಎಂದು ನಾವು ಭಾವಿಸುವ ಇಂತಹ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸದಂತೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುತ್ತೇವೆ. ಇಂತಹ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕ್ಷೇತ್ರದ ದೃಷ್ಟಾಂತವನ್ನು ನಾನು ನೀಡುತ್ತೇನೆ.

ಕೇಂದ್ರ ಅಮೆರಿಕದ ನಿಕಾರಾಗುವಾದಲ್ಲಿ 1970ರ ಕೊನೆಯ ತನಕ ಸಂಕೇತ ಭಾಷೆ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹೀಗಾಗಿ ಶ್ರವಣ ಸಮಸ್ಯೆ ಇದ್ದ ಜನರನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಹಿನಿಯಿಂದ ದೂರವಿಡಲಾಗಿತ್ತು. ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಶ್ರವಣ ಸಮಸ್ಯೆ ಇರುವವರಿಗಾಗಿ, ತುಟಿಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಮಾತಿನ ಮೂಲಕ ಕಲಿಸುವ ಭಾಷೆಯ ಶಾಲೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಿನ ಸರ್ಕಾರವು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಆದರೆ ಫಲಿತಾಂಶ ಮಾತ್ರ ನಿರಾಶಾದಾಯಕವಾಗಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದೇ ಸುಧಾರಣೆಯನ್ನು ತೋರಲಿಲ್ಲ. ನಂತರ ಇದೇ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದ ಮೈದಾನ ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ಬಸ್ಸುಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಓರಗೆಯವರೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವೊಂದು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಆವಿಷ್ಕರಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರ ಯಾವುದೇ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಭವಿಷ್ಯದಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ ನಡೆದ ಈ ಸಂವಹನವು, ಲಂಗ್ವಾಜೆ ದೆ ಸಿಗ್ನೊಸ್ ನಿಕಾರಾಗು ವೆನ್ಸೆ (ಎಲ್‌ಎಸ್‌ಎನ್) ಎಂದು ರೂಪಿಸಲಾದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು. ನಂತರ ಇದನ್ನು ಶ್ರವಣ ಸಮಸ್ಯೆ ಇರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಮಾಣೀಕೃತ ಸಂಕೇತ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲಾಯಿತು.

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಷ್ಟವಿಲ್ಲದ ಕವಾಯತು ಮತ್ತು ಪಥಸಂಚಲನವನ್ನು ಅವರಿಂದ ಮಾಡಿಸುವ ಬದಲು ನಾವು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಕಲಿಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವರ ಮುಕ್ತ ಆಟವನ್ನು ನಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ತರಗತಿಗೆ ತರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಮುಕ್ತ ಆಟವು ಅನೇಕ ಅಮೂಲ್ಯ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರೆ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇದು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿಯೂ ಪರಿಣಮಿಸಬಹುದು. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ದಬಾವಣೆ ಮತ್ತು ಬಹಿಷ್ಕಾರವೂ ನಡೆಯಬಹುದು. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರು ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರ ಸೇರ್ಪಡೆ, ಸುರಕ್ಷತೆ ಮತ್ತು ಮೋಜನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಕೆಲವೊಂದು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ವಯಸ್ಕರು ಸಹಕರಿಸಬಹುದು.

ನನ್ನ ಅನುಭವವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ, ಮಕ್ಕಳು ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆನಂದಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಈ ಕೆಲವು ಉತ್ತಮ ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿಡಲು ನಾನು ಇಚ್ಛಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಸುರಕ್ಷತೆ

ದೈಹಿಕ ಸುರಕ್ಷತೆಗಾಗಿ ನಾವು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಆಟದ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು, ಗಡಿಮಿತಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅಸುರಕ್ಷಿತ ಸ್ಥಳಗಳ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಜಾರುವ ಸ್ಥಳಗಳು ಮತ್ತು ಒಂದೇ ಮಟ್ಟವಾಗಿಲ್ಲದ ಮತ್ತು ಕಾಂಕ್ರೀಟ್ ಮೇಲ್ಮೈಗಳು. ತಳ್ಳುವುದಾಗಲಿ ಮತ್ತು ಹೊಡೆದಾಡುವುದಾಗಲಿ ಮಾಡಬಾರದು, ಸಂಪರ್ಕರಹಿತ ಆಟ, ಗೆಲುವು ಮತ್ತು ನ್ಯಾಯಯುತವಾದ ನಡವಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಹಕಾರದ ಮರುವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮುಂತಾದ ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಮತ್ತು ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಧನಾತ್ಮಕ ಪರಿಸರವನ್ನು ರೂಪಿಸಬಹುದು.

ಲಿಂಗ ಸಮಾನತೆ

ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾನು ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಹೇಳಿದಾಗ, ಎಲ್ಲಾ ಹುಡುಗರು ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಂತರೆ ಹುಡುಗಿಯರು ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದರು. ಮಿಶ್ರ ತಂಡವನ್ನು ರಚಿಸಲು ನಾನು ಸಾಕಷ್ಟು ಶ್ರಮ, ಸಮಯವನ್ನು ವ್ಯಯಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಸಾಕಷ್ಟು ಹೆಣಗಾಡಿದ ನಂತರ, ಸ್ಪಷ್ಟ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ನೀಡದೆಯೇ ತಂಡವನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲು ನಾನು 'ಬೋಲೊ ಬೋಲೊ ಕಿತ್ನೆ' (ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ ಅಂತ ಹೇಳಿ) ಎಂಬ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ. ಇದು ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಬದಲಾವಣೆಯ (ಒಂದು ಆಟದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ) ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬಲ್ಲದು. ತರಬೇತುದಾರರು ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಬೋಲೊ ಬೋಲೊ ಕಿತ್ನೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳು 'ಆಪ್ ಬೋಲೆ ಜಿತ್ನೆ' (ನೀವು ಹೇಳಿದಷ್ಟು) ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಓಡಿ ಸುತ್ತುಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವ ತನಕ ತರಬೇತುದಾರರು ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಇದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ತರಬೇತುದಾರರು ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳು ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ತಂಡವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ತರಬೇತುದಾರರು ನಾಲ್ಕು ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಮಕ್ಕಳು ನಾಲ್ಕು ಜನರ ತಂಡವನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕು. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಅವರು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಹುಡುಗರ ಮತ್ತು ಹುಡುಗಿಯರ ಗುಂಪನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದೇ ತಂಡದಲ್ಲಿಲ್ಲದ ಮಕ್ಕಳು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ತರಬೇತುದಾರರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವು ಕೆಲವು ಸುತ್ತುಗಳ ಕಾಲ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಅಂತಿಮ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಸಮಾನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹುಡುಗಿಯರು ಇರುವ ಗುಂಪನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ರಚಿಸಬೇಕು ಎಂದು ತರಬೇತುದಾರರು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಮೂಲಕ ರೂಪಿಸಲಾಗುವ ಮಿಶ್ರ ತಂಡವನ್ನು ಆಟದ ಗುಂಪೆಂದು ಘೋಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇದೊಂದು ಉದಾಹರಣೆಯಷ್ಟೇ. ಮಿಶ್ರ ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ನೀಡದೆಯೇ (ಇದಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮಯ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ) ಇಂತಹ ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ತರಬೇತುದಾರರು ಇತರ ಆಟಗಳು ಅಥವಾ ಐಸ್ ಬ್ರೇಕಿಂಗ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು.

ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಸುರಕ್ಷಿತ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲರನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಇರುವ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧಾನವೇನೆಂದರೆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸುವುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಖೋಖೋ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವ ಬದಲು ಮೆಲ್ಲನೆ ಹೇಗೆ ಮುಟ್ಟಬೇಕು ಎಂದು ತರಬೇತುದಾರರು ಸ್ಪಷ್ಟ ಸೂಚನೆ ನೀಡಬಹುದು, ಕಬಡ್ಡಿಯಲ್ಲಿ ಮಹಿಳಾ ರೈಡರ್‌ನ್ನು ಮಹಿಳೆಯೇ ಹಿಡಿಯಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳುವುದು, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಭುಜದಿಂದ ತಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ನಿಷೇಧಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಇದನ್ನು ಸಂಪರ್ಕರಹಿತ ಆಟವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ವೇಗದ ಬೌಲಿಂಗ್ ಅನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ.

ಮೋಜಿಗೆ ಗಮನ ನೀಡುವುದು

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಾರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸದ ಅವಧಿಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಆನಂದಿಸುವಂತೆ ತರಬೇತುದಾರರು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟದ ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಅಥವಾ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲು ಆದಷ್ಟು ಕಡಿಮೆ ಸಮಯವನ್ನು ವ್ಯಯಿಸಿದರೆ ಒಳ್ಳೆಯದು (೮೦:೨೦ ನಿಯಮವನ್ನು ನೆನಪಿಡಿ – ೮೦% ಆಟದ ಸಮಯ ಮತ್ತು ೨೦% ಸಮಯವು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲು, ಆಟಗಳ ಬದಲಾವಣೆ ಮತ್ತು ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಲು). ಅನೇಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಹ ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಮೋಜಿನ ಸಮಯವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲು ಇರುವ ಅದ್ಭುತ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ.

ಉಪಸಂಹಾರ

ನಾವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಮಾಡಬಹುದು ಎಂದು ಬರೆಯುವುದು ಸುಲಭ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವುದು ಸುಲಭವಲ್ಲ. ಪೋಷಕರು, ಸಮುದಾಯ ಮುಂತಾದ ಪಾಲುದಾರರಿಂದಲೂ ಸವಾಲುಗಳು ಎದುರಾಗ–ಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಟೂರ್ನಿಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವೇ ಆಡಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳುವ ಮತ್ತು ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹುಡುಗಿಯರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಡುವುದನ್ನು ವಿರೋಧಿಸುವ ಕೆಲವು ಇತರ ಶಿಕ್ಷಕರಿಂದಲೂ ಪ್ರತಿರೋಧ ಉಂಟಾಗಬಹುದು. ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪವನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡದ ಹಾಗೂ ಈ ಅವಧಿಯನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆನಂದಕ್ಕಾಗಿ ಇರುವ ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸುವ ಮಕ್ಕಳಿಂದಲೂ ಇತರ ಸವಾಲುಗಳು ಉಂಟಾಗಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳ ಸವಾಲಿನ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ,

ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ಮೋಜಿನ ಕುರಿತ ನಿಮ್ಮ ವಿಚಾರವನ್ನು ಹೇರದಂತೆ ನಾನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ತರಬೇತುದಾರರನ್ನು ವಿನಂತಿಸುತ್ತೇನೆ. ಮಕ್ಕಳು ಅವರದ್ದೇ ಆದ ಆಟವನ್ನು ಆನಂದಿಸಲಿ. ಇಂತಹ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳದ ಮಕ್ಕಳ ಕುರಿತು ನೀವು ಗಮನ ಹರಿಸಿ ಈ ಅವಧಿಯು ಅವರ ಪಾಲಿಗೂ ಮೋಜಿನಿಂದ ಕೂಡಿದ ಸಮಯವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ನಾವು ಅನೇಕ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾದೀತು. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸ ಕುರಿತ ಯೋಜನೆ, ಸ್ಪಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದು, ಪರ್ಯಾಲೋಚನೆ ಮುಂತಾದುವುಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಆನಂದ ಮತ್ತು ಪ್ರಯೋಜನಗಳನ್ನು ಹೊತ್ತು ತರುವ ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಬಹಳಷ್ಟು ಯಶಸ್ಸು ದೊರೆಯಲಿದೆ.



ಕುಶಾಲ್ ಅಗರವಾಲ್ ಅವರು ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢದ ರಾಯಗಢದ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಫೆಲೋ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಫೌಂಡೇಷನ್‌ಗೆ ಸೇರುವ ಮೊದಲು ಅವರು, ಕ್ರೀಡೆಯ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳ ಯೋಗಕ್ಷೇಮವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಉದ್ದೇಶ ಹೊಂದಿದ್ದ 'ಮಂಕಿ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್' ಎನ್ನುವ ಸರ್ಕಾರೇತರ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯು 13 ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ 740 ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು 8 ತರಬೇತುದಾರರೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಕುಶಾಲ್ ಅವರು ಮಸಾಚುಸೆಟ್ಸ್‌ನ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ಫೀಲ್ಡ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿಯನ್ನು ಕಲಿತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು kushal.agarwal@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೋನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**

ಆಟವು ಮಗು ಕೇಂದ್ರಿತ ಆಗಬೇಕು ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ಆನಂದಿಸಬೇಕು. ತಮ್ಮ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ತಣಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಚಿಂತನೆ ಮತ್ತು ಶೋಧನೆಯ ಮೂಲಕ ಅವರು ತಮ್ಮ ಪರಿಸರವನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸಲು ಇದು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

– ಯೋಗೇಶ್ ಜಿ ಆರ್, ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲೊಂದು ದಿನ, ಪು.107

ಬೋಧನಾ ಸಾಧನವಾಗಿ ಪ್ರಕೃತಿ ಸಂಚಾರ

ಮದ್ದಿರಾಲ ಸಾಯಿ ಪ್ರವೀಣ್

ಮಕ್ಕಳು ಹೊರಾಂಗಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಾನಾ ರೀತಿಯ ಆಟವಾಡುತ್ತ ಕಲಿಯುವುದರಿಂದ ಅವರ ಕಲಿಕೆಯ ಹರವು ವಿಸ್ತಾರಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ದೈಹಿಕ ಚಲನೆಯ ಕೌಶಲಗಳು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದುವುದರೊಂದಿಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯ ಕೂಡ ವಿಕಾಸಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತ ಇರುವ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಾಡುವುದರಿಂದ ಕೂಡ ಕಲಿಯಬಹುದು. ಇದನ್ನೇ ಪ್ರಕೃತಿ ಸಂಚಾರ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತೇವೆ. ಮುಕ್ತವಾದ, ತೆರೆದ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವಿಹರಿಸುವ ಈ ಸುತ್ತಾಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಷಯದ ಮೇಲೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೊಸ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ[i]. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದು ದಿನನಿತ್ಯದ ಪಾಠ-ಪ್ರವಚನಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದುದು. ಇಂತಹ ಸುತ್ತಾಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಮನಸ್ಸನ್ನು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಮತ್ತು ಪರಿಸರದ ಜೊತೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಬಹುದು. ಇಂತಹ ಸಂವಹನದ ಮೂಲಕ ಅವರು ಖುಷಿ ಮತ್ತು ಅಚ್ಚರಿಯ ಅನುಭವವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಪ್ರಕೃತಿ ಸುತ್ತಾಟಗಳು

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊಲ-ಗದ್ದೆಗಳಿಗೆ, ಪಾರ್ಕ್‌ಗಳಿಗೆ, ಮೈದಾನಗಳಿಗೆ ಅಥವಾ ಒಂದು ಶಾಲೆಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಬಹುದು. ಇಂತಹ ಭೇಟಿಯು ಶಿಕ್ಷಕರು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಒಂದು ವೇಳೆ ಗಿಡ ಮತ್ತು ಮರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪಾರ್ಕ್‌ಗೆ ಕರೆದೊಯ್ಯಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರದ ಬಗ್ಗೆ ಅನುಭವ ಪಡೆಯುವುದರಿಂದ ಅವರ ಕಲಿಕೆಯು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹತ್ತಿರದ ಅಂಚೆ ಕಚೇರಿಗೆ, ಸೈಕಲ್ ರಿಪೇರಿ ಮಾಡುವ ಅಂಗಡಿಗೆ, ಪೊಲೀಸ್ ಠಾಣೆಗೆ, ಯಾವುದಾದರೂ ಪೂಜಾ ಮಂದಿರಕ್ಕೆ, ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಆರೋಗ್ಯ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ, ಮರಗೆಲಸದ ಅಂಗಡಿ ಮುಂತಾದ ಕಡೆಗಳಿಗೆ ಕರೆದೊಯ್ಯಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸಮುದಾಯದ ಸದಸ್ಯರೊಂದಿಗೆ ಮಾತನಾಡುವ ಮೂಲಕ ಅವರಿಂದ ಸಾಕಷ್ಟು ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇಂದ್ರಿಯ ಅನುಭವಗಳಿಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗುವ ಕಾರಣ ಅವರಿಗೆ ಈ ಸಂಚಾರವು ಅಸೀಮ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಗಿಡ ಮರಗಳ ವೀಕ್ಷಣೆ

ಅಂಗನವಾಡಿಯೊಂದರ ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂಚಾರ ಹೋಗುವುದರ ಮೂಲಕ ಈ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದ ಇಡೀ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡೋಣ. ಸಂಚಾರ ಹೋಗುವ ಮುನ್ನಾ ದಿನ ನೀರಿನ ಬಾಟಲಿ ಮತ್ತು ಕೈಚೌಕ ಕಳಿಸುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಾಲಕರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ ಸಂಚಾರ ಆರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಮುನ್ನ ಎಲ್ಲ ಅಗತ್ಯ ಏರ್ಪಾಡುಗಳನ್ನು (ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಪೇಪರ್ ಮತ್ತು ಕ್ರೆಯಾನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವುದು) ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಭೇಟಿ ನೀಡುವ ಸ್ಥಳಗಳ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದ್ದರು. ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲರೂ ಸದಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಜೊತೆಯಾಗಿರಬೇಕು ಎಂದು ಅವರಿಗೆ ಮನವರಿಕೆ ಮಾಡಿಸಿದರು.





ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳ ಸಾಲಿನ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಅಂಗನವಾಡಿ ಸಹಾಯಕಿ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಮೂಲಕ ಅಂಗನವಾಡಿಯಿಂದ ನಡಿಗೆಯು ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಮಕ್ಕಳು ಮೊದಲು ತರಕಾರಿ ಬೆಳೆದಿರುವ ತೋಟಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದರು. ಗಿಡಗಳ ಭಾಗಗಳಾದ ಹೂವು, ಕಾಂಡ, ಮೊಗ್ಗು ಮತ್ತು ತರಕಾರಿಗಳನ್ನು ನೋಡುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಿಡಗಳು, ಹೂವುಗಳು, ಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಅನುಭವಿಸುವ ಹಾಗೂ ಗಿಡಗಳು ಹೇಗೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ? ಗಿಡಗಳು ಕೂಡ ಆಹಾರ ಸೇವಿಸುತ್ತವೆಯೇ? ಮುಂತಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಇದರ ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರು, ಗಿಡಗಳ ಬಗ್ಗೆ, ಗಿಡದ ಭಾಗಗಳ ಬಗ್ಗೆ, ಗಿಡಗಳು ಹೇಗೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಉಪಯೋಗಗಳೇನು ಎಂದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿವರಿಸಿದರು.

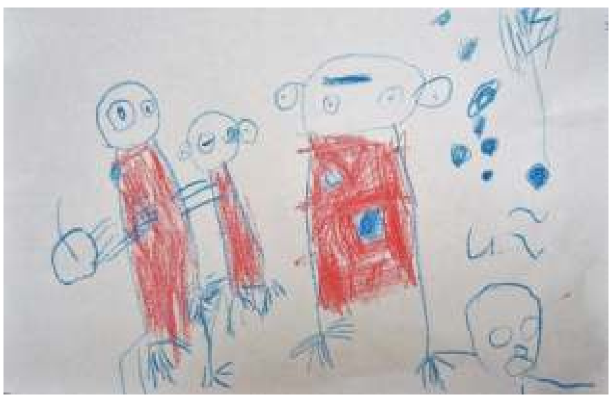
ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಾಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬೈಕ್‌ಗಳು, ಟ್ರ್ಯಾಕ್ಟರ್, ಕುರಿ, ಹಸುಗಳು ಮತ್ತು ಎಮ್ಮೆಗಳ ಹಿಂಡುಗಳಿಗೆ ಮುಖಾ–ಮುಖಿಯಾದರು. ನಡೆಯುತ್ತ ನಡೆಯುತ್ತ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕ ನೆರೆಹೊರೆಯವರತ್ತ ಕೈಬೀಸಿ ನಕ್ಕರು. ಇಂತಹ ಅನುಭವಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಮುದ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಯಾವತ್ತೂ ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಮತ್ತು ನಿಯಮಿತವಾಗಿ ಅಡ್ಡಾಡುವ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಪ್ರವೇಶ ಮಾಡುವುದೆಂದರೆ ಅವರಿಗೆ ಖುಷಿಯೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಹುಡುಗಿ ತನ್ನ ಕುಟುಂಬಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಎಮ್ಮೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಪುಳಕಗೊಂಡಳು, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಬಾಲಕ ದಿನವೂ ಅವರು ನೀರು ತರುವ ಜಾಗವನ್ನು ಉಳಿದವರಿಗೆ ತೋರಿಸಿದ



ನಂತರದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪು ದೇವಸ್ಥಾನದ ಬಳಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ತೆರೆದ ಜಾಗ ಇದ್ದುದರಿಂದ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದರು. ಅಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಚರ್ಚಾಪೂರ್ವ ತಯಾರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿದರು ಮತ್ತು ನಡೆಯುತ್ತಾ ಕಂಡ ಸಂಗತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಮಾತುಕತೆ ನಡೆಸಿದರು. ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಮಾತುಕತೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗದೇ ಇದ್ದ ಮಕ್ಕಳೂ ಕೂಡ ಇಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಅನುಭವವನ್ನು ಖುಷಿಯಿಂದ ಹೇಳಿಕೊಂಡರು.

ಇದಾದ ಬಳಿಕ, ನಡೆಯುತ್ತಾ ಕಂಡ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವರಿಗೆ ನೀಡಿದರು. ಮಕ್ಕಳು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು ಕ್ರೆಯಾನ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರು. (ಚಲನಾ ಕೌಶಲವನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ಇದು ಸಹಾಯಕ). ತಾವು ನೋಡಿದ್ದನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ನೆನಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಚೆಂದದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂತೋಷವನ್ನು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದು ವಿಶೇಷವಾಗಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡಿದ್ದರಿಂದ ಅವರ ಮನಸ್ಸು ಇನ್ನಷ್ಟು ಉಲ್ಲಾಸದಿಂದ ಕೂಡಿತ್ತು. ಹಾಗಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದ ಒಳಗೆ ಮಾಡಬಹುದಾದದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.





ಮಕ್ಕಳ ದೈಹಿಕ ಚಲನಾ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಸಲುವಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವರಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಎಲೆಗಳು, ಕೊಂಬೆಗಳು ಮತ್ತು ಹೂಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಅದನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಖುಷಿಯಿಂದ ನಗುತ್ತಿದ್ದರು, ಕುಣಿದಾಡುತ್ತಿದ್ದರು; "ನನಗೇ ಹೆಚ್ಚು ಎಲೆಗಳು ಸಿಕ್ಕವು", 'ನಿನಗೆ ಅಷ್ಟು ದೊಡ್ಡ ಕಡ್ಡಿ ಸಿಕ್ಕಿತಲ್ಲ' ಎಂದು ಮಾತನಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಗತ್ಯವೆನಿಸಿದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಮಾತಿನ ನಡುವೆ ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶ ಮಾಡಿ 'ಚಿಕ್ಕದು ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡದು, ಹೆಚ್ಚು ಮತ್ತು ಕಡಿಮೆ' ಎಂಬ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗುವಂತೆ ಚರ್ಚೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇಂತಹ ಖುಷಿಯ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರವನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸಲು, ಇತರ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡಲು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ನಡೆಸಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರೇರೇಪಿತರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಉಲ್ಲಾಸದ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಜಗಳವಾಡಲು, ಕಾದಾಡಲು ಒಂಚೂರೂ ಅವಕಾಶ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. 'ಹೂವುಗಳನ್ನು, ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕೀಳಬೇಡಿ', 'ರಸ್ತೆ ಮೇಲೆ ಓಡಾಡಬೇಡಿ', 'ರಸ್ತೆಯನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ದಾಟಿ' ಮುಂತಾದ ಸೂಚನೆಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉತ್ತಮ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡವಳಿಕೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಲು ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತವೆ.

ಉಪಸಂಹಾರ

ಮಾಡಿ ಕಲಿಯುವ ಇಂತಹ ವಾಸ್ತವ ಅನುಭವಗಳಿಂದ ದಕ್ಕುವ ಕಲಿಕೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸುದೀರ್ಘ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಉಂಟು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಾವು ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಕರೆ ತಂದಾಗ ಇದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಅವರಿಗೆ ಪ್ರಕೃತಿಯನ್ನು ಶೋಧಿಸಲು ಮತ್ತು ಹೊಸದನ್ನು ಕಾಣುವ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಇಡೀ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಅರಿವನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಗತ್ಯವಾದ ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಒದಗಿಸಿ–ಕೊಡಬೇಕು.

ವಿಷಯಾಧಾರಿತ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಕೃತಿ ಸುತ್ತಾಟವನ್ನೂ ಜೊತೆಗೂಡಿಸಿದರೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಮಕ್ಕಳ ಅರಿವು, ಯೋಚನೆ ಮತ್ತು ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ ಅದೊಂದು ಮಹತ್ವದ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕೃತಿ ಸಂಚಾರದ ಜೊತೆಗೆ ಇನ್ನಿತರ ಪೂರಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿದರೆ ಅದು ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ಭಾಷೆ, ಸಂಜ್ಞಾನಾತ್ಮಕ, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಅಂಶಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕೃತಿ ಸಂಚಾರದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಇದರಿಂದ ಅವರು ನಂತರದ ಪೂರಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಅವರಿಗೆ ಉಲ್ಲಾಸಮಯ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.



ಸ್ವೀಕೃತಿ:
ಈ ಲೇಖನವನ್ನು ಬರೆಯುವಲ್ಲಿ ಯೋಗೇಶ್ ಜಿ.ಆರ್. (ಇಸಿಇ ಸಂಗಾರೆಡ್ಡಿ) ಅವರ ಸಹಾಯ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನವನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಲು ಲೇಖಕರು ಬಯಸುತ್ತಾರೆ.

1 ಇಸಿಇ ಸಂಗಾರೆಡ್ಡಿ ಅಂಗನವಾಡಿಯು ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುವ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಒಂದು ಉಪಕ್ರಮವಾಗಿದೆ. ಇದರ ಭಾಗವಾಗಿ, ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ವಯೋಮಾನವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಪೂರಕವಾದ ಕಲಿಕಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಜಾರಿಗೆ ತರಲು ಅಂಗನವಾಡಿ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ವರ್ಷವಿಡೀ ಪರಿಶೋಧಿಸಿ, ವಿವರವಾಗಿ ನೋಡಬಹುದಾದ ಗಿಡಗಳು, ಹಣ್ಣುಗಳು ಅಥವಾ ಋತುಗಳು ಮುಂತಾದ 14 ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ವಿಸ್ತೃತವಾದ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ.



ಮದ್ದಿರಾಲ ಸಾಯಿ ಪ್ರವೀಣ್ ಅವರು ಸದ್ಯ ಸಂಗಾರೆಡ್ಡಿ ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯಶಿಕ್ಷಣ (ಇಸಿಸಿ)ದ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿಯನ್ನು ಪಡೆದ ಬಳಿಕ ಅವರು ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರಿಗೆ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಸಂಗೀತವನ್ನು ಆಲಿಸುವುದೆಂದರೆ ಬಲು ಇಷ್ಟ. ಅವರನ್ನು maddirala.praveen@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮಂಜುನಾಥ್ ಚಾಂದ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್.ಎನ್.**

ವರ್ತನೆಯ ಮಾರ್ಪಾಡಿಗೆ ಸರಳ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಮಕ್ಸೂದ್ ಅಹ್ಮದ್

ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕನಾಗಿ, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯ ಹಾಗೂ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಮೈದಾನದಲ್ಲಾಗಲೀ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಾಗಲೀ ಬೇರೆ ಯಾವುದೇ ರೂಪದ ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ನಾನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವುದು ಸಹಜ. ಆದರೆ, ಇದರೊಂದಿಗೆ, ಸರಳ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳ ನಡವಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಮಾರ್ಪಾಡುಗಳನ್ನು ತರಬಹುದು. ಅಂತಹ ನನ್ನ ಕೆಲವು ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ.

ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ದೈನಂದಿನ ಬದುಕಿನ ಶಿಸ್ತಿನ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಅರ್ಥ-ಮಾಡಿಸಲು ಪ್ರಯೋಗದ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳುವುದೇ ಉತ್ತಮ ಮಾರ್ಗ. ಮಕ್ಕಳು ಚಟುವಟಿಕೆ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಧನಾತ್ಮಕ ಹಾಗೂ ಋಣಾತ್ಮಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತುಲನೆ ಮಾಡಿ, ತಮ್ಮದೇ ಆದ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬರಲು ಇದರಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ನನ್ನ ಕಿರಿಯ ಮತ್ತು ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಗುಂಪಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಗಲಾಟೆ ಮಾಡುವ ಹವ್ಯಾಸವಿತ್ತು. ಹಾಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಾಗ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರ ಕೈಗಳು ತಾಗಿ, ಅವರಿಗೆ ಬರೆಯುವುದಕ್ಕೆ ತೊಂದರೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಲ ವಿವರಿಸಿದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆದಿರುವುದನ್ನು ಓದಲು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗದೇ ಹೋಗಬಹುದು ಎಂದೂ ಹೇಳಿದೆ.

ಇಷ್ಟಾದರೂ ಅವರು ನನ್ನ ಮಾತನ್ನು ಕೇಳಲು ಸಿದ್ಧರಿರಲಿಲ್ಲ. ಆಗ ಇದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ನಾನೊಂದು ಉಪಾಯ ಮಾಡಿದೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪಾಗಿ ನಿಲ್ಲಲು ಹೇಳಿ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಟ್ಟೆನು. ಅವರೆಲ್ಲರನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ, ನಾನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಗುರಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಚೆಂಡನ್ನು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುವಂತೆ ಹೇಳಿದೆ. ಕೇವಲ ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಮಾತ್ರ ಆ ಗುರಿಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವಲ್ಲಿ ಸಫಲರಾದರು. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 21 ಮಕ್ಕಳಿದ್ದರು.

ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಕೂರುವುದರಿಂದ ಆಗುವ ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಒಂದು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಸುವಲ್ಲಿ ನಾನು ಯಶಸ್ವಿಯಾದೆ. ಇದಾದ ಬಳಿಕ, ನಾನು ಹೇಳುವ ಮೊದಲೇ ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಅಂತರ ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು-ಕೊಳ್ಳಲು ಶುರು ಮಾಡಿದರು.

ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಗದ್ದಲ ಮಾಡುವುದು

ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಗದ್ದಲ ಮಾಡುವುದು ಪ್ರತಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲೂ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ದಿನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಗದ್ದಲ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಎರಡನೇ ಮತ್ತು ಮೂರನೇ ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟು ಗದ್ದಲ ಮಾಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದೆ.

ಕೂಡಲೇ ನಾನು ಅವರ ಮುಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಂತು, 'ನಾನು ಒಂದು ಕತೆ ಹೇಳುತ್ತೇನೆ. ಕತೆ ಹೇಳಲು ಶುರು ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುವವರೆಗೂ ಯಾರೂ ಮಧ್ಯೆ ಮಾತನಾಡಬಾರದು' ಎಂದು ಸೂಚಿಸಿದೆ. ನಾನು ಕತೆ ಹೇಳಲು ಶುರು ಮಾಡಿದೆ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡಿಕೊಳ್ಳತೊಡಗಿದರು. ನಾನು ನನ್ನ ಪಾಡಿಗೆ ಕತೆ ಹೇಳಿ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಕತೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಪುನರಾವರ್ತಿಸುವಂತೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ತಿಳಿಸಿದೆ. ಕೆಲವರಿಗೆ ಅರ್ಧ ಮಾತ್ರ ಗೊತ್ತಿತ್ತು, ಇನ್ನು ಕೆಲವರಿಗೂ ಅದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಕಡಿಮೆ, ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರಿಗೆ ಕತೆ ಏನೇನೂ ಗೊತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಇದನ್ನೇ ನಿದರ್ಶನವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾನು, ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡಿ ಗದ್ದಲ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಇತರ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ತೊಂದರೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮನವರಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟೆ. ಬಳಿಕ ಅವರು ತರಗತಿಯ ವೇಳೆ ಮೌನವಾಗಿ ಕುಳಿತು-ಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡರು. ಅಲ್ಲದೆ, ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನಾನು ಆಟಗಳ ನಿಯಮ ಮತ್ತು ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಗಮನವಿಟ್ಟು ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾರಂಭಿಸಿದರು.

ಸಾರಾಂಶ

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಹೇಗೆ ಪರಿಭಾವಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೊಡುವ ಸಣ್ಣ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನವೂ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಬಲ್ಲದು. ನನ್ನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೊಬ್ಬ ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆಯ ವೇಳೆ ಸಹಪಾಠಿಗಳನ್ನು ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದನ್ನು ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುವುದನ್ನು ನಾನು ಗಮನಿಸಿದೆ. ಆದರೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ತಂಡವನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವಂತೆ ಅದೇ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಹೇಳಿದರೆ ಹಿಂದೇಟು ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ತೊದಲಲು ಶುರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ!

ಒಂದು ದಿನ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೆಲ್ಲ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಕೆಲವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುವಂತೆ ಅವನಿಗೆ ನಾನು ಹೇಳಿದೆ. ಕ್ರಮೇಣ, ಅವನ ತಂಡದಲ್ಲಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾ ಹೋದೆ. ಅವನಿಗೇ ತಿಳಿಯದ ಹಾಗೆ ಅವನೊಬ್ಬ ನಾಯಕನಾದ! ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ನಾನು ಪ್ರಾಂಶುಪಾಲರ ಜೊತೆ ಚರ್ಚಿಸಿ, ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ವಿಭಾಗದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಬೆಳಗಿನ ಸಭೆಯನ್ನು ನಡೆಸುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಆತನಿಗೆ ನಾವು ನೀಡಿದೆವು. ಬೆಳಗಿನ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ಅವನು ಸ್ವಲ್ಪವೂ ತೊದಲದೇ, ನಾಯಕತ್ವ ಕುರಿತ ಭಾಷಣವನ್ನು ಓದಿದ. ಒಂದು

ವಾರದ ಬಳಿಕ, ಕಿರಿಯ ಮತ್ತು ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ವಿಭಾಗಗಳ ಜಂಟಿ ಸಭೆಯನ್ನು ನಾವು ಏರ್ಪಡಿಸಿದೆವು. ಅದೇ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಯಾವುದೇ ಅಳುಕು, ಆತಂಕವಿಲ್ಲದೆ ಅದನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ನಡೆಸಿಕೊಟ್ಟ. ಅವನಲ್ಲಿನ ನಿರಂತರ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸುತ್ತಾ ಹೋದೆವು. ಅವನು ಕ್ರಮೇಣ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಹೊಂದಿದ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ ರೂಪು-ಗೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ಕಂಡೆವು.

ಮಕ್ಕಳ ನಡವಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವ ಹಲವಾರು ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ. ಸರಳ ಆಟಗಳ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ ಮೂಲಕ ಅವರಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಮೂಡಿಸಲು, ಸಂಕೋಚ ಮತ್ತು ಆತಂಕವನ್ನು ದೂರ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಎಷ್ಟೋ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳಲು ಭಯವಿರುತ್ತದೆ. ಅವರು ತರಗತಿ ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡ ಸಭೆಯ ಮುಂದೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಲು ಅಂಜುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡು ಅವನು ಅಥವಾ ಅವಳಿಗೆ ಸಂವೇದನೆ ಮತ್ತು ಉಪಾಯದಿಂದ ನೆರವಾಗುವುದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕರ ಕರ್ತವ್ಯ .



ಮಕ್ಸೂದ್ ಅಹ್ಮದ್ ಅವರು ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ 10 ವರ್ಷಗಳ ಅನುಭವ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್, ವಾಲಿಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ತರಬೇತುದಾರರೂ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಟೆನ್ನಿಸ್ ಹಾಗೂ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಬಿ.ಎ ಮತ್ತು ಬಿ.ಪಿ.ಎಡ್ ಪದವಿ ಪಡೆದಿರುವ ಮಕ್ಸೂದ್ ಅಹ್ಮದ್‌ರವರು ಪ್ರಸ್ತುತ ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ರಾಜಸ್ಥಾನದ ಟೊಂಕ್‌ನ ಬಮೋರ್‌ನಲ್ಲಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು ahmedmaqsud177@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು, ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರು ಇಬ್ಬರೂ ಜೊತೆಗೇ ಜಗತ್ತನ್ನು ಶೋಧಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಭಾಷಿಕ ಮತ್ತು ವೈಚಾರಿಕ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ, ಮೌಲ್ಯ ಮತ್ತು ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಇದು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡುವ, ಕೇಳುವ, ಹಿಡಿಯುವ ಮತ್ತು ರುಚಿನೋಡುವ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುವ ಜಗತ್ತಿನ ಶೋಧದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರೂ ಭಾಗಿಯಾದಾಗ ಅದು ಜ್ಞಾನ, ಮೌಲ್ಯಗಳು, ಅರ್ಥಗಳು ಮತ್ತು ಸುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನಗಳ ಕೊಳುಕೊಡುಗೆಯ ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ.

– ಸಿ.ಎನ್.ಸುಬ್ರಮಣಿಯಂ, ಆಟ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ – ಚಿಂತನೀಯ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳು, ಪು. 06

ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟಗಳು | ನನ್ನ ಅನುಭವಗಳು

ಮುನ್ನಿ ಲಾಲ್ ಬರ್ಸೆ

ಮಗುವಿನ ಆರಂಭಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಆಟವು ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಭಾಗವಾಗಿದೆ. ನಾನು ೮ನೇ ತರಗತಿಯವರೆಗೆ ಪಾಠ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಆಟ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕುರಿತ ಅನೇಕ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡು, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲನಾಗಿದ್ದು, ಅವುಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಲಾಭಗಳನ್ನು ಅರಿತಿದ್ದೇನೆ. ನನ್ನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ನಡೆಯದೇ ಇದ್ದ ದಿನ ನನಗೆ ಏನನ್ನೋ ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಬೋಧಿಸುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಗದಿದ್ದರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಲಿಸಲು, ಮಾತನಾಡಲು, ಓದಲು, ಬರೆಯಲು, ವಿಚಾರ ಮಾಡಲು ಅಥವಾ ಊಹಿಸಲು ನೆರವಾಗುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಪೂರ್ವತಯಾರಿ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮೂಲಕ ನನ್ನ ತರಗತಿಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು

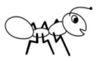
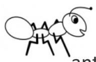
ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದಂತಹ ಇಪ್ಪತ್ತನಾಲ್ಕು ಹೊಸ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮಾತನಾಡಲು, ಓದಲು ಅಥವಾ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ವರ್ಣಮಾಲೆಯ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನಾಗಲೀ, ಪದಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಬರೆಯಲು ಅಥವಾ ಅವುಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ಬರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಶಾಲೆ ತರಗತಿಯ ಪದಗಳ ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿರುವ ಬುಟ್ಟಿಗಳು ಲಭ್ಯವಿದ್ದವು. ಅವರಿಗೆ ಓದುವುದನ್ನು ಹಾಗೂ ಮಾತನಾಡುವುದನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ನಾನು ಈ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಿಡುವಿದ್ದಾಗ ಈ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಓದಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು, ಅವುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡಲು ಹೇಳಿದೆ. ಆದರೆ ತಮ್ಮಿಷ್ಟಕ್ಕೇ ಇದನ್ನವರು ಮಾಡುವುದು ಕಾಣದಿದ್ದಾಗ ನಾನು ಮಧ್ಯ ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಆದರೆ, ಮಕ್ಕಳು "ಫೋಟೋಗೇಲ್ಲು", ಮತ್ತು ಕಾರ್ಡ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಗುಟ್ಟಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು, ನಾನು ಅಥವಾ ಇನ್ನಾರೋ ಶಿಕ್ಷಕರು ಬರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದನ್ನು, ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದೆ.

ನಾನು ಚಿತ್ರಗಳೊಡನೆ, ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರಗಳೊಡನೆ, ಅಕ್ಷರಗಳೊಡನೆ, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳೊಡನೆ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಅವರು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಕಲಿಯುವಂತಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ಆಶಯವಾಗಿತ್ತು.

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದ ತಯಾರಿಯ ಮುಖ್ಯ ಹಂತಗಳು ಕೆಳಗಿನಂತಿದ್ದವು:

1. ಎರಡನೇ ತರಗತಿಗಾಗಿ ಪ್ರಮುಖ ಪದಗಳ ವಿಷಯವಾರು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಪದಕ್ಕೂ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಪದಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಪದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಚಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು
4. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಪದದ ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಪದಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಯತಾಕಾರದ 5X10cm ಗಾತ್ರದ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು (ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಬರೆಯುವುದು). ಹೀಗೆ ತಯಾರಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಒಟ್ಟು ಪಟ್ಟಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4 X4X26 = 416 ಅಗಿತ್ತು.
5. ಆಯತಾಕಾರದ 5 X10cm ಗಾತ್ರದ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಅಥವಾ ಅಂಟಿಸಿ, ಬಳಿಕ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4 X26= 416 ಆಗಿತ್ತು.
6. ಆಯತಾಕಾರದ 5 X 10cm ಗಾತ್ರದ ಚಿತ್ರಪದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಅಥವಾ ಅಂಟಿಸಿ, ಬಳಿಕ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆದು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4 X26 = 416 ಆಗಿತ್ತು.
7. ಆಯತಾಕಾರದ 5X10cm ಗಾತ್ರದ ಪದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆದು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. (ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4 X26=416).
8. ಆಯತಾಕಾರದ 5X10cm ಗಾತ್ರದ ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4X26 = 416 ಆಗಿತ್ತು.

ಕೆಳಗಿನ ಕೋಷ್ಟಕದಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರ A ಯ ಸಂಪೂರ್ಣ ಗಣವನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಗಿದೆ

ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಧಗಳು	1	2	3	4	**ಪಟ್ಟಿಗಳ ಒಟ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ**
ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು					1x4x4=16
ಚಿತ್ರ+ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್	A  a	A a	A a	A a	1x4x4=16
ಪದ+ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್	 apple	 axe	 ant	 aeroplane	1x4x4=16
ಪದ ಕಾರ್ಡ್	apple	axe	ant	aeroplane	1x4x4=16
ಶಬ್ದವಿರುವ ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್	A a ,	A a ,	A a ,	A a ,	1x4x4=16

ಹೀಗಾಗಿ, ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರಕ್ಕೂ ಇಪ್ಪತ್ತು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟು ೮೦ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ನಾಲ್ಕು ಗಣಗಳಿದ್ದವು (26 ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ 26 X 80 = 2080 ಕಾರ್ಡುಗಳು).

ಎರಡು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಯಿತು. ಅಂದರೆ, ಒಟ್ಟು ಹತ್ತು ಗಣಗಳ ಚಿತ್ರಗಳು, ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರಗಳು, ಚಿತ್ರಪದಗಳು, ಪದಗಳು ಹಾಗೂ ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದಗಳ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಈ ಗಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಪದ, ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ನಾಲ್ಕು ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ (ಕಪ್ಪು, ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಹಸಿರು) ತುಂಬಲಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರತಿ ಗಣದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಖಾಲಿ ಬದಿಗೂ ಕ್ರಯಾನ್ ಬಳಸಿ ವಿಭಿನ್ನ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತುಂಬಲಾಗಿತ್ತು.

ಶಬ್ದ–ಅಕ್ಷರ ಆಟ

1ನೇ ದಿನ: ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದದ ವಿಷಯವಾಗಿ ಸಂಪರ್ಕ್ ಫೌಂಡೇಷನ್ ತಯಾರಿಸಿರುವ ವಿಡಿಯೋವನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ವಿಡಿಯೋ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವ ಮೂಲಕ ಆರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿತಲ್ಲದೆ, ಮಕ್ಕಳು "ಇದು ಏನು" ಎಂದು ಕೇಳಲು ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟಿತು. ಇದನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ತಂಡ ಮತ್ತು ಜೋಡಿಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳಿರುವ ಹನ್ನೆರಡು ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬುವ ಮೂಲಕ ಆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದನ್ನು, ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿತರು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳ ಹನ್ನೆರಡು ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಲಾಯಿತು.

2ನೇ ದಿನ: ಮಾರನೇ ದಿನ ಅವರು ಈ ಅಕ್ಷರಗಳ ಶಬ್ದವನ್ನು ಆಡಿಯೋ ಮೂಲಕ ಆಲಿಸಿದ್ದೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಮೊದಲ ದಿನ ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನೇ ಉಳಿದ ಆರು ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ಮಾಡಿದರು.

3ನೇ ದಿನ: m, n, o, p, q, r, s ವರ್ಣಗಳ ಕುರಿತಾದ ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದದ ಪದ್ಯವನ್ನು ಕೇಳದೆಯೇ ಹಾಡಲು ಹೇಳಲಾಯಿತು ಬಳಿಕ "ಕಾರ್ಡ್‌ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವ" ಆಟ ಆಡಲಾಯಿತು. ಅದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ನಮ್ಮ ನಡುವೆ ಈ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಯಿತು:

"ನೀವು ಆಡಲು ಬಯಸುತ್ತೀರ?" ಎಂದು ನಾನು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಕೇಳಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳು "ಹೌದು... ಹೌದು... ಹೌದು" ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸಿದರು.

ನಾನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ, "ಆಟದಲ್ಲಿ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?"ಎಂದೆ.

ಅದಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳು, "ಮೋಜಿರುತ್ತದೆ, ನಾವು ಓಡುತ್ತೇವೆ, ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ, ಹಿಡಿಯುತ್ತೇವೆ" ಎಂದರು.

ನಾನು, "ನಿಮಗೆ ಏಕೆ ಮೋಜೆನಿಸುತ್ತದೆ" ಎಂದರೆ, ಅವರು, "ನಾವು ಗೆಲ್ಲುವುದರಿಂದ" ಎಂದರು.

ನಾನು, "ಅಂದರೆ, ಯಾರೋ ಒಬ್ಬರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ, ಯಾರೋ ಒಬ್ಬರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವರಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ?"ಎಂದೆ.

ಆಗ ಒಂದು ಮಗು, "ಬೇಜಾರಾಗುತ್ತದೆ" ಎಂದಿತು.

ನಾನು ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು, "ನಿಮಗೆಲ್ಲಾ ಹೇಗೆ ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಕೇಳಿದೆ.

ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಮಗು, "ಇಲ್ಲ ಟೀಚರ್, ಮುಂದಿನ ಸಾರಿ ನಾನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೇನೆ".

ನಾನು ಈ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾ, "ಅಂದರೆ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ನೀವು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೀರಿ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಬೇರೆ ಯಾರಾದರೂ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಾವು ದಿನವೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ನಾವು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೇವೆ. ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಖುಷಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಸೋತವರು ಮುಂದಿನ ಸಲ ಇನ್ನೂ

ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಲು ತಯಾರಿರಬೇಕು. ಗೆದ್ದವರನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸಬೇಕು" ಎಂದೆ.

ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು, "ಆದರೆ ಕೆಲವರು ಸೋತವರನ್ನು ಗೇಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ" ಎಂದರು. "ಯಾಕೆ" ಎಂದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರು.

ನಾನು, "ಸರಿ! ಸೋತವರು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಆಡದಿದ್ದರೆ ಗೆದ್ದವರು ಯಾರೊಡನೆ ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯ? ಗೆದ್ದವರು ಇದನ್ನು ಯೋಚಿಸಬೇಕು" ಎಂದೆ.

"ಯಾರೊಡನೆಯೂ ಆಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದರು ಮಕ್ಕಳು.
"ಆಗ ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಹೇಗನ್ನಿಸುತ್ತದೆ?"ಎಂದು ಕೇಳಿದೆ.
"ಅವನಿಗದು ಇಷ್ಟವಾಗುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದರು ಮಕ್ಕಳು.
"ಹಾಗಾದರೆ, ಗೇಲಿಮಾಡುವುದು ಸರಿಯೇ" ಎಂದು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕೇಳಿದೆ. "ಇಲ್ಲ" ಎಂದರವರು.

ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನೂ ಸಂಬೋಧಿಸುತ್ತಾ ನಾನು ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿ, "ಸೋತದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಯಾರನ್ನೂ ಗೇಲಿಮಾಡುವುದು ಸರಿಯಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾವೀಗ ಆಟವಾಡೋಣ. ಆಡೋಣವೋ, ಬೇಡವೋ ನೀವೇ ಹೇಳಿ" ಎಂದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ, "ನಮಗೆ ಆಡಲು ಇಷ್ಟ... ಆಡಲು ಇಷ್ಟ!" ಎಂದರು.

ಹೆಚ್ಚು-ಕಡಿಮೆ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಆಟದ ಮನೋಧರ್ಮ ಅರ್ಥವಾಗಿತ್ತು ಎಂದು ನನಗೆ ಭಾಸವಾಯಿತು. ನಾನು, "ಸರಿ ಹಾಗಾದರೆ, ಇಂದಿನ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸೋಣ" ಎಂದೆ.

ಕಾರ್ಡ್ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಏಳು ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿದ್ದು, ಅವುಗಳನ್ನು ಎರಡೆರಡು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಡಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರದ ಹೆಸರನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಆ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ನಿಗದಿತ ಅಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಈ ರೀತಿ ತೋರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ: (p=ವ್ಯಕ್ತಿ)

ಆಟವಾಡಿದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯಲ್ಲೇ ಕುಳಿತು ಚುಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ 14 ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬಿದರು. ಉಳಿದ 14 ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬರುವಂತೆ ಹೇಳಲಾಯಿತು. ಕೊನೆಗೆ, ಉಳಿದ ಏಳು ಅಕ್ಷರ-ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಯಿತು.

4ನೇ ದಿನ: ಆಲಿಸುವಿಕೆ-ಗ್ರಹಿಸುವಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಪೂರ್ಣ-ಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ತಿಳಿದಿದೆಯೇ, ಇಲ್ಲವೇ ಎಂಬುದನ್ನು ದೃಢ-ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ನಾಲ್ಕನೇ ದಿನ ಎಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಅವುಗಳಿಂದ ಯಾವುದಾದರೂ 14 ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಿದೆ. ಅನಂತರ, ಅವರನ್ನು ಐದು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಯಿತು.

ನಾನು ಅವರಿಗೆ ಹೇಗೆ ಆಡಬೇಕೆಂಬ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಫೋಟೋ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಿತ್ತು. ಬಳಿಕ, ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರಂತೆ, ಸರದಿಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವೂ ಒಂದು ಫೋಟೋವನ್ನು ಎತ್ತಿಹಿಡಿದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಬರೆದಿರುವ ಹೆಸರನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಿ ಹೇಳಿ, ಅದನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕಿತ್ತು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಾಗಲೇ ಇರಿಸಿದ ಫೋಟೋದ ಜೊತೆ ಈ ಫೋಟೋ ಹೊಂದಿಕೊಂಡರೆ, ಮಗುವು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಫೋಟೋಗಳನ್ನೂ ಗೆದ್ದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಬಳಿಯೂ ಫೋಟೋಗಳು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅವರು ಗೆದ್ದವರಿಂದ ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ನಂತರ ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವೆನೆಂದು ಎರವಲು ಪಡೆದು ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳು ತಾವು "ಫೋಟೋ ಗೆಲ್ಲು" ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದು ಇದೇ ರೀತಿ ಎಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತಾ, ಆಟವಾಡಲು ಸಡಗರ ತೋರಿದರು. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಖುಷಿಪಟ್ಟರು. ಆಟ ಮುಗಿದ ಬಳಿಕ, ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರೇನಾದರೂ ಆಟವಾಡಲು ಬಯಸಿದರೆ ಆಡಬಹುದು ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದೆ.

5ನೇ ದಿನ: ನಾವು ಓದುವ ಹಾಗೂ ಚಾರ್ಟ್ ಮೇಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಚ್ಚರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಂಡೆವು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ನಾವು ಪಟ್ಟಿಗಳ ಖಾಲಿ ಬದಿಯಲ್ಲಿನ ಬಣ್ಣದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಒಂದಷ್ಟು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಗಣವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡೆವು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಬಹುದಾದ "ಜೋಡಿ ಹೊಂದಿಸುವ" ಜನಪ್ರಿಯ ಹೊಸ ಆಟವೊಂದನ್ನು ಸಹ ಹೇಳಿಕೊಡಲಾಯಿತು.

ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಉತ್ಸಾಹ ತೋರಿದರು. ಒಂದು ಮಗು, "ಇಸ್ಪೀಟು ಆಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದಲ್ಲ, ಇದನ್ನು ಆಡುವವರನ್ನು ಪೋಲೀಸರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ" ಎಂದಿತು. ನಾವು ಹಣ ಒಡ್ಡಿ ಆಡುತ್ತಿಲ್ಲವೆಂದು ಅವರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟೆ. ಓದಲು

P-1	P-3	P-5		P-7	P-9	P-11	P-13
Mango	Nest	Orange		Parrot	Queen	Rat	Sun
P-2	P-4	P-6		P-8	P-10	P-12	P-14

ಕಲಿಯಲಷ್ಟೇ ನಾವು ಈ ಆಟವಾಡುತ್ತಿರುವುದು; ನಮ್ಮ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಕಲಿಕಾ ಸಾಧನಗಳೇ ಹೊರತು ಸಾಮಾನ್ಯ ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳಲ್ಲ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದೆ. ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಒಪ್ಪಿದರು.

6ನೇ ದಿನ: ಮಕ್ಕಳು a b c d e f g... ಪದ್ಯವನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ, "ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಗೆಲ್ಲು"ವ ಆಟವನ್ನು ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಿದರು. ಇದನ್ನು ಆರು ಗುಂಪುಗಳೊಂದಿಗೆ ಮೂರು ಸದಸ್ಯರ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಪ್ರತಿತಂಡದ ಮಕ್ಕಳು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಂತೆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದು ಕಾರ್ಡ್‌ನ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ ಅದನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಜೊತೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿದ ತಂಡವು "ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಗೆದ್ದ" ತಂಡವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡವು ಜಯ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳು, "ಈ ಆಟವೂ "ಘೋಟೋ" ಆಟದಂತೆಯೇ ಇದ್ದು, ಬಹಳ ಮಜಾ ತಂದಿತು" ಎಂದೂ, "ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ" ಎಂದೂ ತಿಳಿಸಿದರು. ಓರ್ವ ಶಿಕ್ಷಕನಾಗಿ ನಾನು, ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕೆಂದು ಇಚ್ಛಿಸುತ್ತೇನೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮಿಷ್ಟಕ್ಕೆ ಇದನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿತರಾಗಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡುವುದು ಸಾಫಲ್ಯದ ಭಾವನೆಯನ್ನು ತಂದಿತು. ಇದೊಂದು ಸಾಧನೆಯೇ ಆಗಿತ್ತು!

ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಚಾರ್ಟ್‌ಪೇಪರ್ ಮೇಲಿನ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಓದುವುದು, ಚಿತ್ರಗಳೊಂದಿಗೆ ಪದಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸುವುದು, ಅಪೂರ್ಣ ಪದಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು, ಚಿತ್ರಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಪದದ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಪದಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬುವುದು, ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಬಳಿಕ ಒಂದರಂತೆ ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ನಾಲ್ಕು ದಿನಗಳಲ್ಲಿ "ಘೋಟೋ ಗೆಲ್ಲು" ಹಾಗೂ "ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಗೆಲ್ಲು" ಆಟಗಳನ್ನು ಪದ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಬೇಕಿತ್ತು.

ಪದದಾಟಗಳು

ಮುಂದಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಓದುವುದನ್ನು, ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಕವನವೊಂದನ್ನು ಒಕ್ಕೊರಲಿನಿಂದ ಹಾಡಿದ ಬಳಿಕ "ನಾನು ಯಾರು" ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಯಿತು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪದದ ಕಾರ್ಡ್ ಒಂದನ್ನು ಮಗುವಿನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಪಿನ್ನಿನಿಂದ ಲಗತ್ತಿಸ-ಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಗುವು ತನ್ನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲಿನ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ನೋಡಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಹಾಗೂ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಅದಕ್ಕೆ ತಿಳಿಸಿರುವುದೂ ಇಲ್ಲ. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಪದದ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಓದಬಲ್ಲರು. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮಗುವಿಗೆ ಓದಲು ಕಷ್ಟವಾದರೆ ಆ ಮಗುವಿನ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಕಾರ್ಡ್ ಅಂಟಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಮಗುವಿಗೆ ಕೇಳಿಸದಂತೆ ಪದವನ್ನು ಮೆದುವಾಗಿ ತಿಳಿಸಬಹುದು. ಬಳಿಕ ಕಾರ್ಡ್ ಅಂಟಿಸಿಕೊಂಡ ಮಗು ತನ್ನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿರುವ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕು. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅದು "ಹೌದು" ಅಥವಾ "ಇಲ್ಲ" ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪಡೆಯಬಹುದಾದಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ದೊರೆಯುವ ಉತ್ತರಗಳಿಂದ ಪದವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಊಹಿಸಿದರೆ ಮಗು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು ಕೊಂಚ ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದು, ಆದರೆ, ಅಭ್ಯಾಸವಾದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ/ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪದಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಪದಗಳ ಸಂರಚನೆ ಹಾಗೂ ರೂಪಗಳ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಅವರು ಅನೇಕ ಪದಗಳನ್ನು ಓದಲು ಹಾಗೂ ಬರೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭ ಮಾಡಿದರು. ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆ, ಕವನಗಳನ್ನು ಆಲಿಸುವ, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿದ್ದ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವ, ಪದಗಳನ್ನು ಓದುವ, ಪದಗಳಲ್ಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಓದುವ, ಪದದ ಹೆಸರನ್ನು ಓದಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವ, ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಪದಗಳ ಹೆಸರು ಬರೆಯುವ ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದರು.

ಮುಂದಿನ ಹಂತವು ಅಕ್ಷರ ಹಾಗೂ ಅದರ ಶಬ್ದವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರಿಗೆ ಸಂಪರ್ಕ್ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ವಿಡಿಯೋವನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಯಿತು. ವಿಡಿಯೋ ನೋಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಶಬ್ದದ ಪದ್ಯವನ್ನು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸಿ, ಹಾಡಿ, ಪದವೊಂದರಲ್ಲಿ A B C ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದೇ ಅಕ್ಷರದ ಶಬ್ದ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಚರ್ಚೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿದರು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, A = ಏ, B = ಬ, C = ಕ ಮತ್ತು ಸ. ಕೊನೆಗೆ, ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಗಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಮೂಲಕ ಓದುವ, ಬರೆಯುವ ಮೂಲಭೂತ ಹಂತವನ್ನು ತಲುಪಿದರು. ಇದನ್ನವರು ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಓದುವ ಮೂಲಕ; ಆಲಿಸುವ, ಬರೆಯುವ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಸಪದಗಳನ್ನು ಓದುವ ಮತ್ತು ಬರೆಯುವ ಮೂಲಕ ಮಾಡಿದರು.

ಅಂತಿಮ ಮಾತು:

ಸುಮಾರು 30–35 ಗಂಟೆಗಳ ನನ್ನ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ–ಪರೋಕ್ಷ ಕಾರ್ಯ ಹಾಗೂ ಅಭ್ಯಾಸದ ಕಥೆಯಿದು. ಈಗ ಮಕ್ಕಳು ಅವರಿಗೆ ಬಿಡುವಿದ್ದಾಗಲೆಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯವನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇದರರ್ಥ ಆರಂಭಿಕ ಶಾಲಾ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಓದುವ ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವ ನೇರ ಬೋಧನೆಯ ವಿಧಾನದಿಂದ ಬೇಸರ ಪಡುವಂತಾಗಬಾರದು ಎಂಬುದು ಕೂಡ ಆಗಿದೆ. ಬದಲಿಗೆ, ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದರೆ ಕಲಿಕೆಯು ನಲಿವಿನಿಂದ ಕೂಡಿ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳ ವಿಧಾನವು ನನ್ನ ಬೋಧನೆ–ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ನೆರವು ನೀಡಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಈ ಅನುಭವದಿಂದ ನನಗೆ ಆದ ಮುಖ್ಯ ಕಲಿಕೆಗಳೆಂದರೆ:

- ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು, ಸಾಮಾಜಿಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಂಬುಗೆಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ; ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

- ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸತನವಿರಬೇಕು. ಹೊಸ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಅಥವಾ ಹೊಸ ಆಟವೊಂದರ ಮೂಲಕ ನಾನು ಈ ಹೊಸತನವನ್ನು ತರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದೆ.

- ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯಬೇಕು ಎಂಬ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ನಾವು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಇರಕೂಡದು; ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ, ಆಟಗಳು ಕೂಡ ಬೇಸರ ತರಿಸುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ಆಗದಿದ್ದರೆ, ಅವರು ಬಯಸಿದಷ್ಟು ಸಲವೂ ಅವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾ, ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುತ್ತೇನೆ. ಮಕ್ಕಳು ಕಲೆತು ಆಡುವಾಗ ಪರಸ್ಪರ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಸಹ ನನ್ನ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿದೆ.



ಮುನ್ಷಿ ಲಾಲ್ ಬರ್ಸೆ ಅವರು ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢ ರಾಜ್ಯದ ಧಮ್‌ತರಿಯಲ್ಲಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ 2012 ರಿಂದ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಹಿಂದಿ ಹಾಗೂ ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ಭಾಷೆ ಹಾಗೂ ಗಣಿತ ವಿಷಯಗಳ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಸಕ್ತಿ ತೋರುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು munshi.barse@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ವ್ಯಸನ ಮುಕ್ತತೆಗೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ನರಸಿಂಹ ಎಂ. ಎಸ್.

ಆಟವು ಮಾನವ ಬದುಕಿನ ಅಗತ್ಯವಾದ ಒಂದು ಭಾಗ. ಶಾರೀರಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದಿಂದ ಅನೇಕ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿವೆ. ಮದ್ಯಪಾನದ ವ್ಯಸನಕ್ಕೆ ಒಳಗಾದ ಹದಿಹರೆಯದ ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಅಲ್ಟಿಮೇಟ್ ಫ್ರಿಸ್‌ಬೀ ಎಂಬ ಆಟವನ್ನು ಹೇಗೆ ಪರಿಚಯಿಸಿದೆ ಮತ್ತು ಆ ವ್ಯಸನದಿಂದ ಅವರು ಹೊರಬರಲು ಅದು ಹೇಗೆ ಸಹಕಾರಿ ಆಯಿತು ಎಂಬ ಅನುಭವವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸುತ್ತೇನೆ.

ಬಾಲ್ಯದಿಂದ ಪ್ರೌಢಾವಸ್ಥೆಗೆ ಕಾಲಿಡುವ ಸಂಕ್ರಮಣದ ಸ್ಥಿತಿ ಮತ್ತು ಹದಿಹರೆಯದವರಾಗುತ್ತಿರುವ ಸಮಯವು ಆತಂಕ ಭರಿತವಾದ ಅನೇಕ ಶಾರೀರಿಕ ಮತ್ತು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸವಾಲುಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಕಾಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಮವಯಸ್ಕರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಒತ್ತಡ ಇಲ್ಲವೇ ಅಪಾಯಗಳನ್ನು ಎದುರು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಹಸೀ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯ ಕಾರಣಕ್ಕೆ ಹದಿಹರೆಯದ ಮಕ್ಕಳು ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಹವ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕಾಲವೂ ಕೂಡಾ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ನಾನು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಹದಿಹರೆಯದವರ ಒಂದು ಗುಂಪು ಇತ್ತು. ಅವರು ಶಾಲೆಯ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೂತು ಮದ್ಯಪಾನ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಅಲ್ಟಿಮೇಟ್ ಫ್ರಿಸ್‌ಬೀ ಎಂಬ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ.

ಅಲ್ಟಿಮೇಟ್ ಫ್ರಿಸ್‌ಬೀ ಎನ್ನುವುದು ಮಿಶ್ರಲಿಂಗದ, ಪರಸ್ಪರ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವ ತಂಡದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದು ಆಟಗಾರರೇ ಸ್ವಯಂ ತೀರ್ಪುಗಾರರಾಗಿರುವ ರೀತಿಯ ಆಟ ಮತ್ತು ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ಅಂತರ್ಗತ ಚೈತನ್ಯಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಗರಿಷ್ಠ ಮಹತ್ವವನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು/ಳು ಕೂಡ ಆಕೆಯ/ಆತನ ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ಸ್ವತಃ ಜವಾಬ್ದಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಬ್ಯಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ರಗ್‌ಬೀ ಆಟಗಳ ನಿಯಮಗಳ ಸಂಕಲನದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿನ ನಿಯಮಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅಂತರ್ಗತ ಚೈತನ್ಯವೇ ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಆಕರ್ಷಣೆಯಾಗಿದೆ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮೈದಾನದ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಭಾಗದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಡೂ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಏಳು ಏಳು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ದೈಹಿಕ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ, ತಂಡದ ಪ್ರಯತ್ನ ಮತ್ತು ಕೇಂದ್ರೀಕೃತ ಗಮನ ಅಗತ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನಾನು ಈ ಯುವ ತಂಡವನ್ನು ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಭೇಟಿಯಾಗಿ ನಿಮಗೆ ಡಿಸ್ಕ್ ಎಸೆಯಲು ಇಷ್ಟವಿದೆಯೇ ಎಂದು ಕೇಳಿದ್ದೆ. ಅವರು ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಸುಲಭದ ಕೆಲಸ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಎಸೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದು ಗೊತ್ತಾಯಿತು. ಅವರಿಗೆ ಅದೊಂದು ಸವಾಲಿನಂತೆ ಎನ್ನಿಸಿತು. ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಹೇಗೆ ಆಡಬೇಕೆಂದು ಕೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಶುರುಮಾಡಿದರು. ನಾನು ಅವರಿಗೆ ಇದನ್ನು ವಿವರಿಸಿದೆ.

ಆರಂಭಿಕ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ದಾಟುವುದು

ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ, ಅವರು ಇತರರ ಜತೆಗೆ ಆಟ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪಲಿಲ್ಲ. ಅವರಿಗೆ ಅವರದ್ದೇ ಗೆಳೆಯರ ಜತೆಗೆ ಆಡಲು ಮಾತ್ರ ಹಿತ ಎನ್ನಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಯಾರೂ ಆಟದ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ ಅಥವಾ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧರಿರಲಿಲ್ಲ. ಅವರು ತಮಗೆ ಇಷ್ಟಬಂದಂತೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಾವುದೇ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಜೀವಾಳ ಎನ್ನಿಸಿರುವ ದೈಹಿಕ ಸದೃಢತೆಯ ಮೇಲೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿದರು. ಅಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆ ತಪ್ಪು ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯಗಳಿದ್ದವು ಮತ್ತು ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಕೂಡ ಜಗಳಗಳು ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದವು. ಅವರು ಪರಸ್ಪರ ಆಟವಾಡಲು ಶುರು ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಆಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಆರು ತಿಂಗಳು ಹಿಡಿಯಿತು. ಅವರ ಆಕ್ರಮಣಕಾರೀ ಸ್ವಭಾವ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಬಂದು ಮುಂದೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಜಗಳಗಳಾಗಲಿಲ್ಲ.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಅವರ ದೈಹಿಕ ಸದೃಢತೆಯ ಮಟ್ಟ ಅತ್ಯಂತ ಕಳಪೆ ಮಟ್ಟದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಅವರು ಪ್ರತಿದಿನ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೂ ಆಡಲು ಹಿಂಜರಿಯುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಅವರಿಗೆ ಓಡುವುದಕ್ಕೆ ಆಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಫಿಟ್‌ನೆಸ್‌ನ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತಿಳಿಯಲಾರಂಭಿಸಿದರು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಲು ತೊಡಗಿದರು.

ಅಲ್ಟಿಮೇಟ್ ಫ್ರಿಸ್‌ಬೀ ಎನ್ನುವುದು ಸಮ್ಮಿಶ್ರ-ಲಿಂಗದವರ ಆಟವಾಗಿದ್ದರೂ, ಹುಡುಗರು ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಡಿಸ್ಕ್ ಪಾಸ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನಿರಾಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗಿಯರೂ ತಮ್ಮ ಸರಿಸಮಾನವಾಗಿ ಆಡಬಲ್ಲರು ಎಂದು ಅವರು ಭಾವಿಸಿಯೇ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಡಿಸ್ಕ್‌ಅನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಮಾಡುವ ಅಥವಾ ಪಾಸ್ ಮಾಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿಲ್ಲವೆಂದೇ ಹುಡುಗರು ತಿಳಿದುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ತಮ್ಮ ಹಾಗೇ ಹುಡುಗಿಯರೂ ಕೂಡ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಬಲ್ಲರು ಎಂಬ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ಜೀರ್ಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹುಡುಗರಿಗೆ 10-12 ತಿಂಗಳೇ ಬೇಕಾಯಿತು.

ಫಲಿತಾಂಶ

ನಿಧಾನವಾಗಿ, ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾಗುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ನೋಡಬಹುದಿತ್ತು. ಅವರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನವರು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದವರೇ ಆಗಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅವರಿಗೆ ಅಲ್ಟಿಮೇಟ್ ಫ್ರಿಸ್‌ಬೀಯಂತಹ ಗುಂಪಿನ ಆಟ ಅತ್ಯಂತ ಸವಾಲಿನದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಕಾಲಾನಂತರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡ ಮುಖ್ಯ ಬದಲಾವಣೆ ಎಂದರೆ ಇತರರನ್ನು ಕುರಿತಾದ ಅವರ ಮತ್ತು ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಎಲ್ಲ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಅವರ ಶೈಲಿಯೇ ಆಗಿತ್ತು. ಅವರ ವಿಶ್ವಾಸದ ಮಟ್ಟ ಬಹಳಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಾಗಿತ್ತು. ಸಹಯೋಗದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಅವರ ಕೌಶಲ ಅನೇಕಪಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚಾಗಿತ್ತು.

ಅವರ ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಸ್ವಭಾವವೂ ನಿಯಂತ್ರಣಕ್ಕೆ ಬಂದಿತ್ತು. ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಹೊರಗೆ ಅವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಯಮ ತೋರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಸಹ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ತಯಾರಾದರು ಮತ್ತು ಅವರು ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಬೋಧನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಮುಕ್ತ ಮನಸ್ಥಿತಿಯವರಾದರು. ಮದ್ಯ ವ್ಯಸನದ ಬಗ್ಗೆ ನಡೆಸಿದ ಸುದೀರ್ಘವಾದ ಮಾತುಕತೆಗಳು ಮತ್ತು ಚರ್ಚೆಗಳು ಅವರಲ್ಲಿ ಮದ್ಯ ಸೇವನೆ ಇಳಿಕೆಯಾಗಲು ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಒಂದು ವರ್ಷದ ನಂತರ ಅವರು ದಣಿಯದೆಯೇ ಆಟ ಆಡುವಷ್ಟು ಸಮರ್ಥರಾದರು. ಅವರನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಾಗಿವೆ, ಅವರು ಈಗಲೂ ತಂಡದ ಉತ್ಸಾಹದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುವುದಕ್ಕೆ ನನಗೆ ಸಂತೋಷ ಎನಿಸುತ್ತಿದೆ. ಅವರು ಈಗ ಮದ್ಯ ಸೇವನೆಯಿಂದ ದೂರವಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಅವರು ಒಳ್ಳೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ ತೋರುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲೂ ಕಠಿಣ ಪರಿಶ್ರಮ ತೋರುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಗೆಳೆಯರಿಗೂ ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಕೆಲವರು ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯಾವಳಿಗಳಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದವರೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಕಾಲಾನಂತರದಲ್ಲಿ ಘಟಿಸಿದ ಈ ಎಲ್ಲ ಬದಲಾವಣೆಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರಮಾಣದ ನಿಷ್ಠೆಯನ್ನು ಬೇಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟದ ಕಾಠಿಣ್ಯವೇ ಕಾರಣವಾಗಿತ್ತು.

ಅಂತಿಮ ಮಾತು

ಹಿರಿಯ ಮಕ್ಕಳಂತೆ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗೂ ಕಲಿಕಾ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವುದಕ್ಕೆ ಕೂಡ ಆಟವು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾದ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರವಾಗಿದೆ. ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಅನುಭವವು ಹದಿಹರೆಯದ ಮಕ್ಕಳ ಜತೆಗಿನದ್ದಾಗಿದೆ. ನಂತರ ನಾನು ಇದೇ ಅಲ್ಟಿಮೇಟ್ ಫ್ರಿಸ್‌ಬೀಯನ್ನು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಿರಿಯ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸಿ ನೋಡಿದೆ. ಅವರಿಂದಲೂ ಉತ್ತಮ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಬಂದಿತು. ಈ ಮಕ್ಕಳ ವರ್ತನೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾಗಿವೆ. ಇತರೆ ವಿಷಯಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸಹಯೋಗದ ಕೌಶಲ್ಯ, ಹತ್ತಿರವಾಗಿರುವಿಕೆ, ತಮ್ಮ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತು ಇತರರ ಬಗ್ಗೆ ಸಂವೇದನಾಶೀಲರಾಗಿರುವುದು, ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆ, ಇತರರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಮತ್ತು ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಆಲಿಸುವಿಕೆ, ತಂಡವನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವಿಕೆ, ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರದ ತಯಾರಿ ಮತ್ತು ಸಂಘರ್ಷದ ನಿರ್ವಹಣೆ ಈ ಎಲ್ಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಆದದ್ದು ಗಮನಾರ್ಹ ಸಂಗತಿ.
ಆಟದ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಅನೇಕ ಮಂದಿಯನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗುವರಲ್ಲದೆ ವಿಚಾರ ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಮನಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಹೊರಬರುವುದಕ್ಕೆ, ಪೂರ್ವಾಗ್ರಹ, ರೂಢಿಗತ ಆಲೋಚನೆ ಮತ್ತು ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಮರುಪರಿಶೀಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ನಾನು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಿದ ಈ ಹುಡುಗರ ತಂಡ ಆರಂಭಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಲಿಂಗ ತಾರತಮ್ಯದ ಪೂರ್ವಾಗ್ರಹದ ಕಾರಣದಿಂದ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿತು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಾವು ನೋಡಿದೆವು.

ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಅನುಭವದ ಕಲಿಕೆಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಪರಿಮಿತಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಸಂಪೂರ್ಣ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಸಾಕಾರಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದರೂ ಪರಿಮಿತಿಗಳು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ದೌರ್ಬಲ್ಯ ಅಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವುದಕ್ಕೆ ಇದು ಸಹಾಯಕ. ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಆಟವು ಅತ್ಯಂತ ಸದೃಢವಾದ ಆತ್ಮೀಯತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಎನ್ನುವುದು ಆಯ್ಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ. ನಮಗೆ ಆಯ್ಕೆಗಳಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ನಾವು ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಎದುರಿಸುತ್ತಿರುವ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಇದು ಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾದ ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ.

ಆಟದಿಂದ ಒತ್ತಡ, ಉದ್ವೇಗಗಳನ್ನು ಮೀರಬಹುದು, ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹದಿಹರೆಯದವರು ಹತಾಶರಾಗಿದ್ದಾಗ, ಕೋಪ, ಬೇಸರ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಒತ್ತಡದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಟ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಧೋರಣೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಸದಾ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇರುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಎಲ್ಲ ಆಯಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ ಹಾಗೂ ಇತರರಿಗೂ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾನೆ. ಮೇಲಿನ ನಿದರ್ಶನದ ಮೂಲಕ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟಿತು ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಅವರಿಗೆ ಸಂತೋಷವನ್ನೂ ಮತ್ತು ಏನನ್ನೋ ಸಾಧಿಸಿದ ಭಾವನೆಯನ್ನೂ ನೀಡಿತು ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿದೆ.



ನರಸಿಂಹ ಎಂ.ಎಸ್. ಅವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಬೆಂಗಳೂರು ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ಇವರು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ತರಲು ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಸಾಧನವಾಗಿ ಬಳಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಶಾಲೆಗಳ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ನೆರವಾಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ಗೆ ಸೇರುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಇವರು ಮ್ಯಾಜಿಕ್ ಬಸ್ ಇಂಡಿಯಾ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪಠ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ತರಬೇತುದಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಕಾರ್ಪೊರೇಟ್ ಕಂಪನಿಗಳ ಹೊರಾಂಗಣ ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ತರಬೇತುದಾರರಾಗಿ ಮತ್ತು ವಿವಿಧ ವಯೋಮಾನದ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪುಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿದ ತರಬೇತುದಾರರಾಗಿಯೂ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು narasimha.ms@azimpremjifoundation.org **ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.**

ಅನುವಾದ: **ಬಾಲಕೃಷ್ಣ ಹೊಸಂಗಡಿ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟದ ಮೂಲಕ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಮತ್ತು ಪರಿಧಿ/ಸುತ್ತಳತೆಯ ಕಲಿಕೆ

ನರಸಿಂಹ ಎಂ. ಎಸ್.

ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುವ ಹಾಗೂ ಬೆಳೆಯುವ ಪ್ರಮುಖ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವೂ ಒಂದು. ನಾವು ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿನ ಒಂದು ಘಟನೆ, ಒಂದು ಕವನ ಇಲ್ಲವೇ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರದ ಒಂದು ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಹೀಗೆ ವಿಷಯವೊಂದರ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸುವಾಗ, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ಹಾಗೂ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿಸ-ಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾವೇ ಕಲಿಯುವ ವಾತಾವರಣ ಇದ್ದಾಗ, ಅವರು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮತ್ತು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅಂಥ ಒಂದು ಅನುಭವವನ್ನು ನಿಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಚ್ಛಿಸುತ್ತೇನೆ.

ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಹಾಗೂ ಪರಿಧಿ ಸುತ್ತಳತೆಯನ್ನು ಕುರಿತು ಐದನೇ ತರಗತಿಗೆ ಕಲಿಸಲು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತಿದ್ದೆ ಮತ್ತು ಇವೆರಡು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ವಿವರಿಸಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಕರೆದೊಯ್ದು, “ನಿಮಗಿಷ್ಟವಾದ ಆಟ ಯಾವುದು? ಅದನ್ನು ಆಡೋಣ” ಎಂದು ಹೇಳಿದೆ. ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಡಬೇಕೆಂದರು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎ ಮತ್ತು ಬಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿದೆ. ಕಬಡ್ಡಿ ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಎ ತಂಡದವರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಎ ತಂಡದ ಅಂಕಣ ದೊಡ್ಡದಿದ್ದು, ಇದರಿಂದಾಗಿ ಅವರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಬಿ ತಂಡದವರು ದೂರಿದರು. ಇದು ಸರಿಯಲ್ಲ ಎಂದು ಎ ತಂಡದವರು ಹೇಳಿದರು. ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ವಾಗ್ವಾದ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ಮೈದಾನವನ್ನು ಅಳೆಯಬೇಕೆಂದು ನಾನು ಹೇಳಿದೆ. ನಾಲ್ಕನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ್ದ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ, ಮೈದಾನವನ್ನು ಅಳೆದರೆ ಸತ್ಯ ಹೊರಬರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳು ಹೇಳಿದರು. ಇದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸಮ್ಮತಿಸಿದರು.

ಆದರೆ, ಸಮಸ್ಯೆ ಇದ್ದುದು ಅಳೆಯುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದರಲ್ಲಿ. ಸಣ್ಣ ಭಾಗವೊಂದನ್ನು ಅಳೆದು, ಆನಂತರ ಅದನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಉಳಿದ ಭಾಗವನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಬಹುದು ಎಂದು ಒಂದು ಮಗು ಹೇಳಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಒಪ್ಪಿದರು. ನಾನು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎ, ಬಿ, ಸಿ ಎಂದು ಮೂರು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಪ್ರತಿಗುಂಪಿಗೂ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಭಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಹಾಗೂ ಸುತ್ತಳತೆಯನ್ನು ಅಳೆಯಬೇಕೆಂದು ಸೂಚಿಸಿದೆ. ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅಳತೆ ಮಾಡಲು ಸೂಚಿಸಿದೆ. ಎಲ್ಲರೂ ತಾವು ಬಳಸಬಹುದಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹುಡುಕಾಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಕೆಲ ಮಕ್ಕಳು ಮರದ ಕಡ್ಡಿ, ಕೆಲವರು ಹಂಚಿನ ತುಂಡು, ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಬೆರಳನ್ನು ಬಳಸಿದರು.

ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ನಡೆಸಿದ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಕನಾಗಿ ನಾನು ಸಂವಾದಕ್ಕೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟು ಅವರ ಆಲೋಚನೆಗಳು ಸರಿಯಾದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮುನ್ನಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಿದೆ.

ಗುಂಪು ಎ:

ರವೀಂದ್ರ: ನಾವು ಮೈದಾನದ ನಮ್ಮ ಭಾಗದ ಸುತ್ತ ಗೆರೆ ಎಳೆದಿದ್ದೇವೆ. ಆನಂತರ ಏನು ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತಿಲ್ಲ.

ಶಿಕ್ಷಕ: ನೀವು ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಅಂಕಣದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆಯಬೇಕು.

ರವೀಂದ್ರ: ಆದರೆ, ನಾವು ಗೆರೆ ಎಳೆದಿರುವ ಭಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬೇಕಲ್ಲವೇ?

ಶಿಕ್ಷಕ: ಹೌದು.

ರವೀಂದ್ರ: ನೀವು ನಮಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಮೈದಾನದ ಭಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದು ಹೇಗೆ?

ಶಿಕ್ಷಕ: ನಾಲ್ಕನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಎಷ್ಟು ಎಂದು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಹಿಡಿದಿದ್ದಿರಿ?

ಮಕ್ಕಳು: ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆ ಮೇಲೆಲೆ ಎಲೆಯನ್ನು ಇರಿಸಿ, ಚೌಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿದ್ದೆವು. ಎಷ್ಟು ಚೌಕಗಳಿದ್ದವೋ ಅಷ್ಟು ಚದರ ಘಟಕ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಇರುತ್ತದೆ.

ಶಿಕ್ಷಕ: ಈ ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲೂ ಅದನ್ನೇ ಮಾಡಬಹುದಲ್ಲವೇ?

ಗೈರ್ಕಿ: ಅದಕ್ಕೆ ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆ ಬೇಕು.

ಶಿಕ್ಷಕ: ಇಡೀ ಕಬಡ್ಡಿ ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆ ಇರಿಸಿ, ಅಳೆಯುತ್ತೀರಾ? ಹಾಗಾದಲ್ಲಿ, ಮೈದಾನದ ಒಟ್ಟು ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆಯಬೇಕೆಂದರೆ, ಇಡೀ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆ ಅಂಟಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಆನಂತರ ಚೌಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕು.

ಗೈರ್ಕಿ: ನಾವು ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಕಾಗದ ಹಾರಿಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಅಳತೆ ಮಾಡುವುದು ಹೇಗೆ? ಅಷ್ಟೊಂದು ಕಾಗದ ಎಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ?

ಶಿಕ್ಷಕ: ಅದನ್ನು ಅಳೆಯಲು ನೀವು ಯಾವುದಾದರೂ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ಗೈಕಿ: ಸರಿ. ನನ್ನ ಬಳಿ ಒಂದು ತುಂಡು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಇದ್ದು, ಅದನ್ನು ಚೌಕಾಕಾರ ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ. ಇದರಿಂದ ಅಳೆಯುತ್ತೇವೆ.

ಶಿಕ್ಷಕ: ಸರಿ.

ರಾಜು: ಆದರೆ, ಅದರಿಂದ ಅಳೆಯುವುದು ಹೇಗೆ?

ಪ್ರವೀಣ್: ನಾನದನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತೇನೆ. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ತುಂಡನ್ನು ಇರಿಸಿ, ಅದರ ಸುತ್ತ ಗುರುತು ಮಾಡುತ್ತೇನೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಯ್ದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೇವೋ ಅದು ನಮ್ಮ ಭಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ.

ಮೋನಿಕಾ: (ಮೈದಾನವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತ) ಇಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಜಾಗ ಉಳಿದಿದೆ. ಅದನ್ನು ಅಳೆಯುವುದು ಹೇಗೆ?

ಪ್ರವೀಣ್: ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆಯಿಂದ ಎಲೆಗಳ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆಯುವಾಗ ಅರ್ಧಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ತುಂಬಿದ ಚೌಕಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಚೌಕವೆಂದು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿದ್ದೆವು ಹಾಗೂ ಅರ್ಧಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ತುಂಬಿದ್ದನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದನ್ನೇ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಮಾಡೋಣ.

ರಾಜು: ಸರಿ

ಪ್ರವೀಣ್: ಇಲ್ಲಿ ನೋಡಿ. ನಮಗೆ ಒಟ್ಟು 20 ಚೌಕಗಳು ಬಂದಿದ್ದು, ನಮ್ಮ ಭಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ 20 ಚದರ ಘಟಕಗಳು.

ಗುಂಪು ಬಿ

ಮಯಾಂಕ್: ನಾವು ಕೂಡ ಇದೇ ರೀತಿ ಅಳೆದಿದ್ದೇವೆ.

ಶಿಕ್ಷಕ: ನೀವು ಹೇಗೆ ಅಳೆದಿರಿ ಎಂದು ಹೇಳಿ. ಆಗ ಎ ಗುಂಪಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಗೊತ್ತಾಗಲಿದೆ ಮತ್ತು ನಾವು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆಯಬಹುದು.

ಮಯಾಂಕ್: ನಾವು ಎರೇಸರ್ ಬಳಸಿ, ಅಳೆದಿದ್ದೇವೆ. ನಮ್ಮ ಜಾಗದಲ್ಲಿ 300 ಬಾರಿ ಎರೇಸರ್ ಇರಿಸಿದೆವು. ಆದ್ದರಿಂದ, ನಮ್ಮ ಜಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ 300 ಎರೇಸರ್.

ರಾಜು: ಆದರೆ, ನಮ್ಮ ಅಂಕಣದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಅವರ ಅಂಕಣದ್ದಷ್ಟೇ ಇದೆ. ಆದರೆ, ನಮಗೆ ಬಂದಿದ್ದು 20 ಚದರ ಘಟಕ ಹಾಗೂ ಅವರು 300 ಎರೇಸರ್‌ನಷ್ಟು ಜಾಗ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಅಂದರೆ, ಅವರ ಅಂಕಣ ದೊಡ್ಡದಿದೆ.

ಗುಂಪು ಸಿ:

ಸುನಿಲ್: ನಮ್ಮ ಗುಂಪು ಮರದ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆಯಿತು. ನಮ್ಮ ಜಾಗ ಸುಮಾರು ಅವರದರಷ್ಟೇ ಇದೆ. ಆದರೆ, ನಾವು ನೂರು ಬಾರಿ ಕಡ್ಡಿ ಇರಿಸಿ ಅಳೆದೆವು. ಆದ್ದರಿಂದ ನಮ್ಮ ಜಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ 100 ಘಟಕಗಳು. ಜಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಒಂದೇ ಆಗಿದ್ದರೂ, ಮೂರೂ ತಂಡಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಿವೆ. ಇದು ಹೇಗೆ ಸರಿ?

ದಿವಾ: ನಾವು ಮೂರೂ ತಂಡಗಳ ಜಾಗದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಒಂದೇ ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಅಳೆದರೆ, ಉತ್ತರ ಸರಿಯಾಗಿ ಬರಬಹುದು.

ಶಿಕ್ಷಕ: ಹೌದು. ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಸಾಧನದಿಂದ ಅಳೆದರೆ, ಉತ್ತರ ಸರಿಯಿರಲಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ನಾವು ನಮ್ಮ ಜಮೀನು, ಮನೆಗಳು, ನಿವೇಶನಗಳ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆದಾಗ, ಅದು ಸಮವಾಗಿ ಇರಲಿದೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲೆಡೆ ಅದರ ಮೌಲ್ಯ ಒಂದೇ ರೀತಿ ಇರಲಿದೆ.

ದಿವಾ: ಆದರೆ ನಾವು ಇಷ್ಟು ಸಣ್ಣ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅಳೆದಿದ್ದೇವೆ. ಇಷ್ಟೊಂದು ದೊಡ್ಡ ಮೈದಾನವನ್ನು ಅಳೆಯುವುದು ಹೇಗೆ?

ಶಿಕ್ಷಕ: ನಿಮ್ಮ ಭಾಗವನ್ನು ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಅದರ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅಳೆಯಲು ಬಳಸಬಹುದಾದ ಸಾಧನದ ಬಗ್ಗೆ ಆಲೋಚನೆ ಮಾಡಿ.

ಮಯಾಂಕ್: ನಮ್ಮ ಚಿಕ್ಕಪ್ಪ ಅಳತೆಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಅಳತೆಮಾಡಿ, ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ದಿವಾ: ಅದರಿಂದ ಉದ್ದವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅಳೆಯಬಹುದು. ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದು ಹೇಗೆ?

ಶಿಕ್ಷಕ: ನೀವೆಲ್ಲರೂ ನಿಮ್ಮ ನಿಮ್ಮ ಭಾಗವನ್ನು ನೋಡಿ. ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ವಿಧಾನವೊಂದು ಕಾಣುತ್ತದೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

ಮಕ್ಕಳು: ಆಗಲಿ. ನಾವು ಈ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ.

ಗೌರವ್: ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಭಾಗವನ್ನು ನಾನು ನೋಡಿದ್ದೇನೆ. ನನಗೆ ಅನ್ನಿಸುವುದೇನೆಂದರೆ, ಒಂದು ಬದಿಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದರಿಂದ ಗುಣಿಸಿದರೆ, ನಾವು ಎಷ್ಟು ಸಲ ಮೈದಾನವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿದ್ದೇವೆ ಎನ್ನುವುದು ನಮಗೆ ಗೊತ್ತಾಗಲಿದೆ.

ಗೈರ್ಕಿ: ಅಂದರೆ, ನಾವು ಸುತ್ತಲಿನ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಅಳೆಯಬಹುದು ಎಂದರ್ಥವೇ?

ಶಿಕ್ಷಕ: ಹೌದು. ಯಾಕಾಗಬಾರದು? ಅದನ್ನು ಸುತ್ತಳತೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ರಾಜು: ಅಂದರೆ, ನಾವು ದೊಡ್ಡ ಕಡ್ಡಿಯೊಂದರ ನೆರವಿನಿಂದ ಮೈದಾನವನ್ನು ಅಳೆಯಬಹುದು ಮತ್ತು ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಶಿಕ್ಷಕ: ಹೌದು. ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು.



ಈ ರೀತಿ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ಕಬಡ್ಡಿ ಅಂಗಳವನ್ನು ಸಮವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಂಡರು ಹಾಗೂ ಕಡ್ಡಿ(ಒಂದೇ ಸಾಧನ)ಯೊಂದರಿಂದ ಅಳೆದರು. ಶಾಲೆಯ ಇನ್ನಿತರ ಮಕ್ಕಳೂ ಅದನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡರು. ಇದರಿಂದ ಈ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ನಾವು ಇದೇ ವಿಧಾನವನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲೂ ಬಳಸಿಕೊಂಡೆವು ಹಾಗೂ ಆಯತಾಕಾರ ಮತ್ತು ಚದರಗಳ ವಿಸ್ತೀರ್ಣದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಲಾಯಿತು.

ಮಕ್ಕಳು ನಾನಾ ವಿಧದ ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಬಲ್ಲರು. ಅವರಿಗೆ ಯೋಗ್ಯವಾದ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಸೂಕ್ತ ಮತ್ತು ಸಾಕಷ್ಟು ಪರಿಕರಗಳೊಂದಿಗೆ ನೀಡಿದಾಗ, ಅವರು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿಯೇ ಅವುಗಳೆಡೆಗೆ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗುವರಲ್ಲದೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಾರ್ಯವೊಂದನ್ನು ಯಾವುದೇ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವಾದ ವಸ್ತುಗಳಿಲ್ಲದೆ ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಹೇಳಿದರೆ, ಅದು ಅವರಿಗೆ ಹೊರೆ ಎನಿಸಿ ನಿರಾಸಕ್ತಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳು ಹಾಗೂ ಗಾತ್ರದ ವಸ್ತುಗಳೆಡೆಗೆ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ನಾನಾ ರೀತಿ ಬಳಸಿ, ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಕುತೂಹಲಿಗಳಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳೊಡನೆ ಆಟವಾಡುವ ಹವ್ಯಾಸವನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ನೆರವಾಗುವುದಲ್ಲದೆ, ಇದು ಅವರ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಕೂಡ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಕಲಿಕೆಯು ಸಂಭವಿಸುವ ನಾನಾ ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ. ಶಿಕ್ಷಕರ ಸೂಕ್ತ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಿಂದ ಈ ವಿಧಾನಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತವೆ.

* ಮಕ್ಕಳ ಗುರುತನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಅವರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಲಾಗಿದೆ.



ರಾಹುಲ್ ಸಿಂಗ್ ರಾಥೋಡ್ ರಾಜಸ್ಥಾನದ ಸಿರೋಹಿಯ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಸ್ಕೂಲ್‌ನ ಗಣಿತ ಶಿಕ್ಷಕ. ಇದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಅವರು ರಾಜಸ್ಥಾನದ ಹಲವು ಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ, ಬಿ.ಎಡ್., ಹಾಗೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಡಿಪ್ಲೊಮಾ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. rahul.rathore@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮಾಧವ ಐತಾಳ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್.ಎನ್.**

ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಲಿಯುವುದು

ರಾಮಚಂದ್ರ ಗಿರಿ

ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಕ್ಷೇತ್ರ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸದಸ್ಯನಾಗಿ ನಾನು ನಮ್ಮ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಭೇಟಿ ನೀಡುತ್ತಿರುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಸಂವಾದ ನಡೆಸುತ್ತಿರುತ್ತೇನೆ. ನಾನೀಗ ಹಿಂದೆ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದ್ದ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸರ್ಕಾರಿ ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿನ ಇತ್ತೀಚಿನ ಅನುಭವವೊಂದನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ಕೋವಿಡ್ ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕ ಪಿಡುಗಿನ ಕಾರಣದಿಂದ ಈ ಶಾಲೆಯನ್ನು ಅನೇಕ ತಿಂಗಳುಗಳ ಕಾಲ ಮುಚ್ಚಲಾಗಿತ್ತು. ದೀರ್ಘಕಾಲದ ಬಿಡುವಿನ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳು ಆಗಷ್ಟೇ ಶಾಲೆಗೆ ಮರಳಿದ್ದರು ಹಾಗೂ ಅವರನ್ನು ಕಲಿಕೆಯತ್ತ ಮರಳ ತರಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮೆಲ್ಲ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಡಿತಗೊಳಿಸಿದ ಪಠ್ಯಸೂಚಿ, ನಿರಂತರ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ತೀವ್ರ ತರದ ಕಲಿಕೆ – ಇವೆಲ್ಲವೂ ಭಾವರಹಿತವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಶವು ಕಾಣೆಯಾಗಿತ್ತು. ಅದೆಂದರೆ ಈ ಹದಿಹರೆಯದ ಹುಡುಗ ಹುಡುಗಿಯರ ಪಾಲಿಗೆ ಉಂಟಾಗಿದ್ದ ಕಲಿಕೆಯ ನಷ್ಟವನ್ನು ಕುಟುಂಬದ ಸಂಕೀರ್ಣ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ, ಈ ಒಂದು ಸಂಕಷ್ಟದ ಸಮಯ ಮತ್ತು ದುರ್ಬಲ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಆರೋಗ್ಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂಥ ಪ್ರಯತ್ನ. ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ ವಾತಾವರಣವು ಆಶಾದಾಯಕವಾಗಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹೀಗಾಗಿ ನಮ್ಮೆಲ್ಲರನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುವ ಏನಾದರೂ ಒಂದು ಹೊಸ ಅಂಶವು ಬೇಕಿತ್ತು.

ನಾನು ಆ ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿರುವ ಕಾರಣ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಪರಿಚಯ ನನಗಿತ್ತು. ಹೀಗಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಮೂಲಕ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಸಂವಾದ ನಡೆಸುವುದಾಗಿ ನಾನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದಾಗ ಆ ಶಿಕ್ಷಕರು ತುಂಬು ಮನಸ್ಸಿನಿಂದ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರು. ನೆಲದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗಾಗಿ ಕಾಯುತ್ತಿರುವ ಸುಮಾರು 20ರಷ್ಟು ಹದಿಹರೆಯದ ಮಕ್ಕಳು ಇದ್ದ ತರಗತಿಗೆ ನಾನು ಹೋದೆ. ನನ್ನನ್ನು ನಾನು ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಂಡೆ ಹಾಗೂ 'ನಿಮಗೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಎಷ್ಟು ಬರುತ್ತದೆಂದು' ಅವರನ್ನು ಕೇಳಿದೆ. ಅವರಿಂದ ಯಾವುದೇ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ದೊರೆಯಲಿಲ್ಲ. ಇದೇನೂ ಅಚ್ಚರಿಯ ವಿಷಯವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ಅನ್ನು ಯಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ಕಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ನೋಟ್–ಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಪಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸಲು ಉರು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂಗ್ಲೀಷಿನಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುವುದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಅನೇಕ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾಲಿಗೂ ಒಂದು ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆಯ ಕೌಶಲವಾಗಿಯೇ ಉಳಿದಿದೆ. ನಾನು ತಕ್ಷಣವೇ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಮೊರೆಹೋದೆ. ಇದು ಅವರಲ್ಲಿ ಒಂದಷ್ಟು ನಿರಾಳತೆ ತಂದದ್ದನ್ನು ನಾನು ಗಮನಿಸಿದೆ.

ಈಗ ನಾನು ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಓದುವ, ಆದರೆ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವ ನನ್ನ ವಿಚಾರವನ್ನು ಅವರ ಮುಂದಿಟ್ಟೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸಮ್ಮತಿ ಸೂಚಿಸಿ ತಲೆ ಅಲ್ಲಾಡಿಸಿದರು. ನಾನು ಸಿದ್ಧಾರ್ಥ ಮತ್ತು ದೇವದತ್ತನ ಕಥೆಯಿದ್ದ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿದ್ದೆ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸುವಾಗ ನಾನು ಅವರಿಂದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ ಹಾಗೂ ಆ ಪದಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದೆ. ಕಥೆಯನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿದ್ದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಹೀಗಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿಯೇ ತೊಡಗಿಕೊಂಡರು. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ನಾವು ಮುಂದೆ ಸಾಗಿದಂತೆ ಕೆಲವು ಪುಟಗಳನ್ನು ಓದಲು ತಾವಾಗಿಯೇ ಮುಂದೆ ಬಂದರು. ಈ ಓದುವಿಕೆಯ ಕೊನೆಗೆ ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ garden, swan, arrow, hit, save, king, servant, court, kindness, fight, fluttering ಇನ್ನೂ ಮುಂತಾದ ಪದಗಳಿಂದ ತುಂಬಿ ಹೋಗಿತ್ತು ಈ ಎಲ್ಲ ಪದಗಳು ನಾವು ಈಗಷ್ಟೇ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಓದಿದ್ದ ಕಥೆಯಲ್ಲಿದ್ದವು.

ಅವರಿಗೆ ಈ ಕಥೆ ಹೇಗೆ ಅನಿಸಿತು? ಇದರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಯಾವುದು ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟವಾಯಿತು ಹಾಗೂ ಯಾವುದು ಇಷ್ಟವಾಗಲಿಲ್ಲ? ಮುಂತಾದ ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದರು ಹಾಗೂ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡವನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಮಾತನಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ತಾವು ಕಥೆಯನ್ನು ಇಷ್ಟ ಪಟ್ಟಿದ್ದೇವೆ ಹಾಗೂ ಉತ್ತಮ ಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ಯಾವಾಗಲೂ ಪ್ರತಿಫಲ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅವರು ಹೇಳಿದರು. ನಾನು ಇನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಆಳಕ್ಕೆ ಹೋದೆ. ಯಾವಾಗಲೂ ಒಳ್ಳೆಯವರಾಗಿರುವುದು ಕಷ್ಟವಲ್ಲವೇ ಎಂದು ಕೇಳಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯು, ಹೌದು; ಆದರೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು ಎಂದು ಹೇಳಿದಳು.

ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ, ಶಿಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರು ತರಗತಿಗೆ ಬಂದು, ಬೇಕಾದಲ್ಲಿ ತರಗತಿಯನ್ನು ಇನ್ನೂ ಅರ್ಧ ಗಂಟೆಯ ಕಾಲ ಮುಂದುವರಿಸ–ಬಹುದು ಎಂದು ನನಗೆ ತಿಳಿಸಿದರು. ಆಗ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟ ಆಡಲು ಆಸಕ್ತಿ ಇದೆಯೇ ಎಂದು ನಾನು ಕೇಳಿದೆ. 'ಹೌದು' ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಎಲ್ಲರೂ ಕಿರುಚಿದರು. ಅವರ ನೋಟ್ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ತೆರೆದು ಅದರಿಂದ ಖಾಲಿ ಪುಟವೊಂದನ್ನು ತೆರೆಯಲು ತಿಳಿಸಿದೆ. ಒಂದಷ್ಟು ವ್ಯತ್ಯಯದೊಂದಿಗೆ ಬಿಂಗೊ ಆಟ ಆಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ. ನಾನು 3x3 ಮಾತೃಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಹೇಳಿದೆ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂಬತ್ತು ಪದಗಳನ್ನು ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳ ಒಳಗೆ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿಸಿದೆ. ಇತರರಿಂದ ನಕಲು ಮಾಡದಂತೆ ಅವರಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಸಿದೆ. ಪದಗಳನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಆರಿಸಿ ಬರೆಯಲು ಅವರಿಗೆ ಹತ್ತು ನಿಮಿಷ ಬೇಕಾಯಿತು. ಅವರು ಸಿದ್ಧಗೊಂಡ ನಂತರ ನಾನು ಆಟವನ್ನು ವಿವರಿಸಿದೆ.

ಹಂತ 1. ನಾನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಯಾವುದಾರೊಂದು ಪದವನ್ನು ಓದುತ್ತೇನೆ. ಆ ಪದವನ್ನು ಅವರು ಅವರ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ

ಬರೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅವರಲ್ಲಿ ಆ ಪದವು ಇದ್ದರೆ ಅದರ ಮೇಲೆ ಗೆರೆಹಾಕಿ ಹೊಡೆದುಹಾಕಬೇಕು.

ಹಂತ 2. ಮೂರು ಪದಗಳ ಅಡ್ಡಸಾಲು ಅಥವಾ ಕಂಬಸಾಲಿನ ಮೂರು ಪದಗಳಿಗೆ ಗೆರೆ ಹಾಕಿದಾಗ, ಅವರು ತಮ್ಮ ಕೈಯನ್ನು ಎತ್ತಬೇಕು ಮತ್ತು ಪದಗಳನ್ನು ಓದಿ ಹೇಳಬೇಕು.

ಹಂತ 3. ತಮ್ಮ ನೋಟ್ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲ ಒಂಬತ್ತು ಪದಗಳಿಗೂ ಗೆರೆ ಹಾಕಿದಾಗ ಅವರು ಬಿಂಗೊ ಎಂದು ಕೂಗಬೇಕು.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಮನೋಭಾವದಿಂದ ಆಡಲಾಯಿತು. ಎಲ್ಲ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಉಲ್ಲಾಸದಿಂದ ಪಾಲ್ಗೊಂಡರು ಹಾಗೂ ತಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನೂ ಪಡೆದರು. ನಾನು ಪದವನ್ನು ಹೇಳಿದಂತೆ ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಅದನ್ನು ಅಳಿಸಿದೆ. ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯೂ ಸ್ವಚ್ಛವಾಯಿತು.

ಇಂತಹ ಆಟವು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ? ಕೆಲವು ವಿಚಾರಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ:

ಪದಸಂಪತ್ತನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು : ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದ ಅನೇಕ ಪದಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೊಸದೆನಿಸಿದರೂ ಈಗ ಅವರ ಬಳಿ ಇವೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು. ಈಗ ಅವರ ಬಳಿ ಅನೇಕ ಹೊಸ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪದಗಳ ಭಂಡಾರವಿದೆ.

ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು: ಈ ಕಥೆಯು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಒದಗಿಸಿತು. ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ಪದಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ವಾಕ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿತರು.

ಕಾಗುಣಿತಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು: ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೊಡುವ ನೀರಸ ಉಕ್ತಲೇಖನದ ಬದಲಿಗೆ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಪದಗಳನ್ನು ನಕಲು ಮಾಡುವಾಗ ಅವುಗಳ ಕಾಗುಣಿತಗಳನ್ನೂ ಕಲಿತರು. ಅವರು ಬಿಂಗೋ ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ನಾನು ಆಗಲೇ ಆ ಪದವನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯಿಂದ ಅಳಿಸಿ ಹಾಕಿದ್ದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಅವರು ಹೇಗೆ ಬರೆದಿದ್ದರೋ, ಅದೇ ರೀತಿ ಉಚ್ಚರಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕಿತ್ತು.

ಉಚ್ಚಾರ: ನಮಗೆಲ್ಲ ತಿಳಿದಂತೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯ ಉಚ್ಚಾರಣೆಯು ಕ್ಲಿಷ್ಟಕರವಾದುದು. ಈ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮಾತನಾಡುವುದನ್ನು ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಾತಾವರಣ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ನಾನು ಓದಿದ್ದನ್ನು ಕೇಳಿ, ಅವರು ಸಹ ಓದಲು ಮತ್ತು ತಾವಾಗಿಯೇ ಪದಗಳನ್ನು ಉಚ್ಛರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು.

ಸ್ವೋಪಜ್ಞತೆ/ಸ್ವಂತ ಆಲೋಚನೆ: ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಥೆಯಿಂದಾಗಿ ಅವರದ್ದೇ ಸ್ವಂತ ಆಲೋಚನೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. 'ಒಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸಗಳಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಪ್ರತಿಫಲ ಸಿಗುತ್ತದೆ' ಎಂದು ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ ಹೇಳಿದರೆ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು, 'ಮನುಷ್ಯ ಆಗಿರಲಿ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿ ಆಗಿರಲಿ, ಕಾಳಜಿ ತೋರಿಸುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ' ಎಂದು ಹೇಳಿದನು.

ಕೊನೆಗೆ ಒಂದು ಗಂಟೆ ಕಾಲವನ್ನು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಬಹಳ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಕಳೆದ ತೃಪ್ತಿ ನನಗೆ ದೊರೆಯಿತು. ಮಕ್ಕಳು ಉತ್ಸಾಹ ತೋರಿದರು ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ನಾನು ತರಗತಿಯಿಂದ ಹೊರ ಹೋಗುವ ವೇಳೆ, 'ನೀವು ನಾಳೆ ಮತ್ತೆ ಬರುತ್ತೀರಾ?' ಎಂಬುದಾಗಿ ಹುಡುಗಿಯೊಬ್ಬಳು ನನ್ನನ್ನು ಕೇಳಿದಳು. ನಿಮಗೆಲ್ಲ ಬೇಕು ಅನಿಸಿದರೆ ಬರುವುದಾಗಿ ತಿಳಿಸಿದೆ. ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳು ದಿನವೂ ನಾನು ತರಗತಿಗೆ ಬರಬೇಕು ಮತ್ತು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡರು. ಇದು ನನ್ನ ಪಾಲಿಗೆ ಆ ದಿನದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ಷಣವಾಗಿತ್ತು.

ಆಟವು ತರಗತಿಯೊಳಗೆ ಬೋಧನೆ– ಕಲಿಕೆಗೆ ಭಯವಿಲ್ಲದ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಏನಾದರೂ ಹೊಸತನ್ನು ಕಲಿಸಲು ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಜೊತೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಒಡನಾಟವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದಲ್ಲದೆ, ಯೋಜಿಸಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ ಆಟವು, ಮಕ್ಕಳು ಎದುರಿಸುತ್ತಿರುವ ಕಲಿಕಾ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಸಾಧನವಾಗಿಯೂ ನಮಗೆ ಒದಗಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಕಲಿಯಲು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮದೇ ಸಾಧನೆಯ ಕುರಿತು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪರ್ಯಾಲೋಚನೆ ನಡೆಸುವಂತೆ ಆಟವು ಖಾತರಿಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕತೆ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವ, ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ವೈಫಲ್ಯಗಳಿಂದ ಕಲಿಯುವುದು ಮುಂತಾದ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಮೀರಿದ ಪಾಠಗಳನ್ನು ಆಟವು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ. ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಬದುಕಿನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳ ಜೊತೆ ಸಂಯೋಜಿಸುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಆಟವು ಹೊಂದಿದೆ. ಈ ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕ ಪಿಡುಗು ಕೊನೆಗೊಂಡು, ಶಾಲಾ ತರಗತಿಗಳೂ ಸೇರಿದಂತೆ ನಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ಎಲ್ಲ ಮಜಲುಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಜತೆ ಮರಳಲು ಕಾಯುತ್ತಿರುವ ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಭಾಷಾ ಬೋಧನೆ – ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಅದು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಮೇಲೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದಂತಹ ಆಟಗಳು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ.



ರಾಮಚಂದ್ರ ಗಿರಿ ಅವರು ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಬೆಂಗಳೂರು ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದು, ಆರಂಭಿಕ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಲಿಕೆಗೆ ಒತ್ತು ನೀಡಿದ ಶಿಕ್ಷಕರ ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಅವರು 12 ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಮಾಹಿತಿ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಆಸಕ್ತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳೆಂದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಸಾಹಿತ್ಯ, ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು, ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರ ಜೊತೆ ಸಂವಾದ ನಡೆಸುವುದು. ಅವರನ್ನು ramchender.giri@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೋನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್.ಎನ್.**

ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು

ಸಾಲೈ ಸೆಲ್ವಂ

ನಾನು ಮಗುವಾಗಿದ್ದಾಗ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಖುಷಿಯಿಂದಲೇ ಆಡುತ್ತ ಬೆಳೆದೆ. ಈ ಆಟಗಳು ನನ್ನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದವು ಮತ್ತು ನನ್ನ ಬದುಕಿಗೆ ಖುಷಿಯನ್ನು ತಂದುಕೊಟ್ಟವು ಎನ್ನುವುದು ನಿಜ. ನನ್ನ ಸುತ್ತಲಿನ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ನಾನು ಈಗಲೂ ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತೇನೆ. ತಮಿಳು ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು ಜನರ ನಿತ್ಯದ ಬದುಕಿನ ಒಂದು ಭಾಗವೇ ಆಗಿದೆ. ಸಂಗಂ ಸಾಹಿತ್ಯವು ಮಕ್ಕಳು ದಣಿವರಿಯದೆ ಗಂಟೆಗಟ್ಟಲೆ ಆಡುವಂತಹ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವಂಥ ಹಾಡುಗಳು, ಓಡುವುದು, ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು, ಮರಗಳನ್ನು ಹತ್ತುವುದು, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಡುವುದು, ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಆಟಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸುವುದು. ತಮಿಳಿನ ಇಂತಹ ಕೆಲವು ಆಸಕ್ತಿಕರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕುಲಕ್ಕುಳೈಯಾ ಮುಂದಿರಿಕ್ಕ, ಸಂಗಿಳಿ ಪುಂಗಿಳಿ, ಟಿಕ್‌ಟಿಕ್, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಿ ರೆ ರೆ, ಪಲ್ಲಾಂಗುಳಿ, ಟ್ರೈ ಟ್ರೈ ಬಂಧಂ, ಓಟ್ಟೈಯಾ ರೆಟ್ಟೈಯಾ, ಚುಂಗಿಕ್ಕ, ಕಬಡ್ಡಿ ಮತ್ತು ದಾಯಮ್ ಮುಂತಾದುವುಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬಹುದು.

ಪೆಬಲ್ ಲೈಬ್ರರಿ (ಕೂಲಂಗಳ್ ಚಿಲ್ಡ್ರನ್ಸ್ ಲೈಬ್ರರಿ, ಮಧುರೈ) ಯವರು ನಗರದ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಪಾಲಕರಿಗಾಗಿ ಸಂಘಟಿಸಿದ ಇಂತಹ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಪಾಲಕರು ಅತ್ಯಂತ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಪಾಲ್ಗೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ನಾನು ಕಂಡಿದ್ದೆ. ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಪಾಲಕರು ಬಹಳ ಖುಷಿಗೊಂಡಿರುವುದು ಅಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದಿತ್ತು. ಒಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ನಾನು ಇವೇ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿಭಿನ್ನ ರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿಸಿದೆ.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು 2005ರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ ತತ್ವಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಳಿರುವಂತೆ, ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬದುಕಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವುದು, ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಉರು ಹೊಡೆಯುವಿಕೆಯಿಂದ ಹೊರತಾಗಿಸುವುದು, ಪಠ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಶ್ರೀಮಂತಗೊಳಿಸಲು ಅದನ್ನು ಪಠ್ಯ-ಪುಸ್ತಕದಿಂದಾಚೆಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸುವುದು, ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಸಂತಸಕರ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣದ ಸೃಷ್ಟಿ ಮುಂತಾದುವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಲಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಮನ್ವಯಗೊಳಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಸಾಧಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ತಮಿಳು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ನನ್ನ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗಾಗಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು

ಪುದುಚೇರಿ[i] ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯು[ii] ಸ್ವಯಂ ಪ್ರೇರಿತ ಶಿಕ್ಷಕರ ವೇದಿಕೆಗಾಗಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಹಬ್ಬವನ್ನು ಆಯೋಜಿಸಿತ್ತು. ಇದರ ಭಾಗವಾಗಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಬಹುದಾದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳೆಂದರೆ ತಾಯಂ, ಗುಂಡು, ಕಿಟ್ಟಿ, ನೊಂಡಿ, ಪಲ್ಲಾಂಗುಳಿ, ಕುಲಕ್ಕುಳೈಯಾ ಮುಂದಿರಿಕ್ಕ, ಸಂಗ್‌ತಿಳಿ ಪುಂಗಿಳಿ ಕತವಾ ತೋರಾ, ಕಲರ್-ಕಲರ್ ಮುಂತಾದುವುಗಳು. ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾದ ಗೋಲಿ ಗುಂಡು, ದಾಯಕಟ್ಟೈ, ಕಟ್ಟಿಗಳು ಮತ್ತು ಆಡಲು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು (ಕಲ್ಲಂಗಳ್) ಬಳಸಲಾಗಿತ್ತು. ಇವೆಲ್ಲ ಆಟಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡವುಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಮೇಳವು ಬೆಳಗ್ಗೆಯೇ ಶುರುವಾಗಿತ್ತು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಆಟವೂ 30ರಿಂದ 60 ನಿಮಿಷ ಅವಧಿಯದ್ದಾಗಿದ್ದವು. ಇದಾದ ನಂತರ, ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮಗಿಷ್ಟವಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಕೆಲವರು ತಮಗೆ ಇಷ್ಟವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಆಡಿದರೆ ಉಳಿದವರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಬೇಗನೇ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡರು. ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಊಟದ ನಂತರ ಅನುಭವ ಹಂಚಿಕೆಯ ಅಧಿವೇಶನಗಳನ್ನು ನಡೆಸಲಾಯಿತು.



ಶಿಕ್ಷಕರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ

- ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಾಲ್ಯದ ಗಾಢ ನೆನಪುಗಳಿಗೆ ಜಾರಿದರು. ಈ ಆಟಗಳು ಅವರನ್ನು ಅವರ ಬಾಲ್ಯ ದಿನಗಳಿಗೆ ಕರೆದೊಯ್ದವು.
- ಅವರು ಎಷ್ಟೊಂದು ಖುಷಿಯಿಂದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತಲ್ಲೀನರಾಗಿದ್ದರೆಂದರೆ, ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಯಾರಿಗೂ ಮನಸ್ಸಿರಲಿಲ್ಲ.
- ಯಾವ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ನಿಯಮಗಳೇನು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮತ್ತೆ ನೆನಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡರು.
- ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಿರುವ ಹೊಸ ಪೀಳಿಗೆಯ ಕುರಿತು ಅವರು ಮರುಗಿದರು.

ಶಿಕ್ಷಕರಿಂದ ಅನುಭವ ಹಂಚಿಕೆ

ಸ್ವಯಂ ಪ್ರೇರಿತ ಶಿಕ್ಷಕರ ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಕಲಿಕೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗುವಂತೆ ತಮ್ಮ ಈ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರು ಉತ್ಸುಕರಾಗಿದ್ದರು. ತಮ್ಮ ಪಠ್ಯವಸ್ತುವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಬೋಧನಾ–ಕಲಿಕೆಯ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಈ ಆಟಗಳು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಅವರು ಅರಿತಿರಲಿಲ್ಲ. ತಮ್ಮ ಕಲಿಕಾ ಬೋಧನೆಯ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಮನ್ವಯಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಅವರ ಈ ಅನುಭವ ಹಂಚಿಕೆಯು ನೆರವಾಯಿತು.

ಜೊತೆಗೆ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂತಸಪಡಿಸಲು ಮಾತ್ರವೇ ಅಲ್ಲದೆ ಅವರ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ದೈಹಿಕ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಕೌಶಲಗಳಿಗಾಗಿ ಅವರನ್ನು ದಿನನಿತ್ಯ ಆಟ ಆಡಲು ಬಿಡುವಂತೆ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೇಳಿಕೊಂಡರು. 5ನೇ ತರಗತಿಗಿಂತ ಮೇಲಿನ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಮೀಸಲಾದ ತರಗತಿಗಳು ಮತ್ತು ಜಿಲ್ಲಾ ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇತ್ಯಾದಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾದ ಆಟೋಟಗಳ ಅವಕಾಶ ಇದೆ. ಆದರೆ, ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಅವಕಾಶಗಳಿಲ್ಲ. ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು, ತಂಡವನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವುದು, ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವುದು ಇವೇ ಮುಂತಾದ ಜೀವನ ಕೌಶಲಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಪ್ರತಿಭೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಸಹಜವಾದ ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆಯ ಅರಳುವಿಕೆಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ತಾವಾಗಿಯೇ ಆಡುವ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಅವರು.

ಶಿಕ್ಷಕರು ಅತ್ಯುತ್ಸಾಹದಿಂದ ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡಿದ್ದಲ್ಲದೆ, ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಪಲ್ಲಾಂಗುಳಿ, ಧಾಯಕ್ಕಡ್ಡಾಯಿ, ಮತ್ತು ಕಿಟ್ಟಿ ಆಡಲು ಕಡ್ಡಿಗಳು, ಮುಂತಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋದರು. ಈ ಕಾರ್ಯಾಗಾರದ ನಂತರ ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮಗೆ ಅನಿಸಿದ್ದನ್ನು ಹೀಗೆ ಹಂಚಿಕೊಂಡರು –

- ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ನಾನು ಕಲ್ಲಂಗಲ್ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡೆ.
- ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಉತ್ಸವವನ್ನು ನಾನು ನನ್ನ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಘಟಿಸಿದೆ.
- ಜಾನಪದ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ನಾವು ವಾರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅವಧಿಯನ್ನು ನಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮೀಸಲಿಡಲಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಗ್ನರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ.
- ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ನಾವು ಒಂದು ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಕೈಗೊಂಡೆವು.

ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಭಾಷಾ ಗಳಿಕೆ

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗಾಗಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯ ಅಧಿವೇಶನವನ್ನು ಕೂಡ ನಾವು ಸಂಘಟಿಸಿದೆವು. ಈ ಅಧಿವೇಶನದಲ್ಲಿ ತಮಿಳುನಾಡಿನ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕ್ರೀಡೆಯಾದ ಕಬಡ್ಡಿಯನ್ನು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಗೆ ನೆರವಾಗುವ ಒಂದು ಆಟವನ್ನಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ನಾವು ಆಯ್ದುಕೊಂಡೆವು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದ ಕುರಿತ ತಮ್ಮ ಅನುಭವವನ್ನು ಸಂತೋಷದಿಂದ ಹಂಚಿಕೊಂಡರು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧೀಕರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಅವರು ತಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಿಗಾಗಿ ಮಾದರಿ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದರು. ಅವುಗಳೆಂದರೆ–:

- ಸ್ಥಳೀಯವಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು
- ಈ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ನೀಡಿ ಓದಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಹಾಡಿಸುವುದು
- ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಡಿಸುವುದು (ಅನುಭವ ಹಂಚಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಂವಾದಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡುವುದು)
- ಆಟಗಳ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕ್ರೋಡೀಕರಿಸುವುದು
- ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಪಾಲಕರಿಂದ ಮತ್ತು ನೆರೆಹೊರೆಯವರಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಕ್ರೋಡೀಕರಿಸುವುದು
- ಆಟಗಳ ದೃಶ್ಯಗಳ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ ಮಾಡುವುದು
- ಈಗಾಗಲೇ ಇರುವ ಹಾಡುಗಳಿಗೆ ಹೊಸ ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದು
- ಈ ಎಲ್ಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ, ಶಾಲೆ ಮತ್ತು ಪಾಲಕರು ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯದ ಮುಂದೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದು



ಮಕ್ಕಳ ದೈನಂದಿನ ಬದುಕಿನ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗೆ ತರುವುದು ಬೋಧನಾ – ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಬಹು ಮುಖ್ಯವಾದ ಒಂದು ನಡೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಮುದಾಯವನ್ನು ತರಗತಿಯೊಳಗೆ ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಅನುಕೂಲಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ನಮಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಒತ್ತು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದರಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯ ತರಗತಿಗೆ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಮರ್ಥರಾಗಿರುವ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಅದನ್ನು ತರಗತಿಗೆ ಒಯ್ಯುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯವನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟವನ್ನು ಅಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಯೊಂದಿಗೆ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಬಳಸಿ–ಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡಿತು.

ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಬಳಕೆ

ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದಾದ ಅವಕಾಶಗಳು:

- ಭಾಷಾ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ (ಸಂಭಾಷಣೆಗಳ ಮೂಲಕ, ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವಾಗ)
- ಗಣಿತದ ಕೌಶಲ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ (ತಾಯಮ್, ಪಲ್ಲಾಂಕುಳಿ ಯಂತಹ ಆಟಗಳು)
- ತರಗತಿ ನಿರ್ವಹಣೆ: ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕುಲಕ್ಕುಳ್ಳೈಯಾ ಮುಂದಿರಿಕ್ಕ ದಂತಹ 4ರಿಂದ 10 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳು ರಾಜ್ಯದಾದ್ಯಂತ ಆಡುವಂತಹ ಆಟಗಳು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು, ಒಟ್ಟಾಗಿ ಹಾಡುವರು ಗುರುತಿಸಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದ ಮಗು ಯಾರು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಿರುವರು, ಅನಂತರ ಓಡುವರು. 20 ಮಕ್ಕಳು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಕುಳಿತು ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟ ಇದು. ತರಗತಿ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ಅಂದರೆ, ಭಯ ರಹಿತ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಹಲವು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ.
- ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ನೇಹಮಯ ವಾತಾವರಣ ಉಂಟುಮಾಡುವುದು.
- ಮಕ್ಕಳು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುವುದು.
- ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ನಿಗದಿತ ಅವಧಿಯನ್ನು ಮೀಸಲಿರಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಭಯರಹಿತ ವಾತಾವರಣ ಉಂಟುಮಾಡುವುದು.

ಸಾರಾಂಶ

ಮಕ್ಕಳು ಯಾವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಯಾವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ನಾನು ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಸಂವಾದಿಸುತ್ತೇನೆ. ಯಾವಾಗ, ಎಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಯಾವ ಆಟಗಳನ್ನು ಯಾರ್ಯಾರು ಆಡಿ ಗೆದ್ದರು, ಆಟದಲ್ಲಿ ಆತ ಅಥವಾ ಆಕೆ ಹೇಗೆ ಮೋಸ ಮಾಡಿದರು, ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಏನಿದ್ದವು, ಅವರ 'ಅಪ್ರಯೋಜಕ' ನಾಯಕರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಏನು ಮಾಡಿದರು ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳು ಸದಾ ಉತ್ಸುಕ–ರಾಗಿರುವರು. ಇಂತಹ ಅನೌಪಚಾರಿಕ ಚರ್ಚೆಗಳು ಅವರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ, ವಿಶೇಷವಾಗಿ, ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿ ಒಡನಾಡಲು ಹಾಗೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಹೊಂದಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟರ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಆಡಲು ಅವರಿಗೆ ನಾನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ತಮಗೆ ಇಷ್ಟವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಅವನ್ನು ಯಾಕೆ ಆಡಬೇಕು ಮತ್ತು ತಮಗೆ ಇಷ್ಟವಿಲ್ಲದವರೊಂದಿಗೆ ಕೂಡ ಯಾಕೆ ಆಡಬೇಕು ಎನ್ನುವುದನ್ನೂ ಅವರಿಗೆ ವಿವರಿಸುತ್ತೇನೆ. ಸಮಯ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಂಡು ಕತೆಗಳನ್ನು ಓದಬೇಕು ಏಕೆಂದರೆ ಆಟಗಳಂತೆಯೇ ನಾವು ಕಲಿಯುವಂತಹ ಹಲವು ಕುತೂಹಲಕರ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅವು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ ಅಲ್ಲದೆ ನಮ್ಮನ್ನು ಶೋಧನೆಗೆ ಹಚ್ಚುತ್ತವೆ. ಹೊವಾರ್ಡ್ ಗಾರ್ಡನರ್ ಹೇಳುವಂತೆ, ಆಟಗಳು ಮಗುವಿನ ಬಹುಮುಖ ಪ್ರತಿಭೆ ಅನಾವರಣಗೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವುದರಿಂದ ನಾನು ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಹಾಗೂ ಆಟಗಳ ಕುರಿತ ಸಂವಾದಗಳ ಮೂಲಕ ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಒಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿ ನಾನು ಹೇಳಲು ಬಯಸುವುದೇನೆಂದರೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರು ಇಷ್ಟಪಡುವಂತಹ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳೀಯ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿ–ಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗಬೇಕು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪಾಠಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಮತ್ತು ಅನಂತರ ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳು ಕಠಿಣವಾದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸಿದ ಅನಂತರ ಅಥವಾ ಹಾಗೆಯೇ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರ ಖುಷಿಗಾಗಿ ಆಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಿಡಬೇಕು.

ಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂತಸದಾಯಕವಾದ ಸಹಜ ಕಲಿಕೆ ಉಂಟು ಮಾಡಲು ನಾವು ಜಾನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿಸಬೇಕು, ಅದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕೂಡ ಅನುವುಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡಾಗ ಅವರಿಗೆ ಸಿಗುವ ಅನುಭವಗಳು ಅಂತರ್ಗತ ಗಣಿತೀಯ ಕಾರ್ಯ, ಭಾಷಾ ಕೌಶಲಗಳು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಗುರುತಿಸಿ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಆರಂಭಿಕ ಗಣಿತ ಮತ್ತು ಆರಂಭಿಕ ಸಾಕ್ಷರತೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸುವಲ್ಲಿ ನಾವು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಬಳಕೆಯ ಮಹತ್ವದ ಕುರಿತು ಸಾಕಷ್ಟು ನಿರೀಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕೊನೆಯ ಟಿಪ್ಪಣಿ

i **ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆ**: ಶಿಕ್ಷಕರು, ಮುಖ್ಯ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ವೃತ್ತಿಪರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಮುಖಾಂತರ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕಾ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಶನ್‌ನ ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಗುರಿಯಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಬಹುವಿಧಾನಗಳ ಮೂಲಕ, ಅಂದರೆ, ಅನೌಪಚಾರಿಕ ಕಲಿಕಾ ಗುಂಪುಗಳ ಮೂಲಕ, ಸಣ್ಣ ಚರ್ಚೆಗಳ ಮೂಲಕ, ಶಿಕ್ಷಕ ಕಲಿಕಾ ಕೇಂದ್ರಗಳ ಮೂಲಕ, ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳ ಮೂಲಕ, ಶಾಲಾ ಭೇಟಿ ಹಾಗೂ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಭೇಟಿಗಳ ಮೂಲಕ ನಡೆಸಿಕೊಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ನೆರವಾಗುವಂತಹ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾದ ಪುಸ್ತಕಗಳು ಮತ್ತು ಕಲಿಕಾ ಬೋಧನಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮತ್ತು ಇಂಟರ್ನೆಟ್, ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕ ಕಲಿಕಾ ಕೇಂದ್ರದ

ವ್ಯಾಪಕ ಕಾರ್ಯಜಾಲದ ಮೂಲಕ ಈ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ಶಿಕ್ಷಕರ ಕೈಗೆಟುಕುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ii **ಸ್ವಯಂ ಪ್ರೇರಿತ ಶಿಕ್ಷಕರ ವೇದಿಕೆ**: ನಿರಂತರ ವೃತ್ತಿಪರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಮೂಲಕ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಈ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಕೇಂದ್ರ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ. ಸ್ವಯಂ ಪ್ರೇರಿತ ಶಿಕ್ಷಕರ ವೇದಿಕೆಯು ನಿರಂತರ ಶಿಕ್ಷಕರ ವೃತ್ತಿಪರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ (ಸಮಗ್ರ ಬಹುವಿಧಾನಗಳ) ಒಂದು ಭಾಗವಾಗಿದೆ.



ಸಾಲೈ ಸೆಲ್ವಂ ರವರು ಅಜೀಮ್ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಪುದುಚೆರಿ ಜಿಲ್ಲಾ ಘಟಕದಲ್ಲಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ವೃದ್ಧಿ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಸ್ವತಃ ಬರಹಗಾರರು ಮತ್ತು ಭಾಷಾಂತರಕಾರರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಪತ್ರಿಕೆಯೊಂದರ ಸಂಪಾದಕರೂ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಕಾರ್ಯಕರ್ತರಾಗಿ, ಅವರು ಸರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣ ಅಭಿಯಾನದ ತರಗತಿ ಕೋಣೆ ಗ್ರಂಥಾಲಯದ ಪುಸ್ತಕ ಓದು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ತಮಿಳುನಾಡು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕ ಸಮಿತಿಯ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಅವರು ಮಹಿಳಾ ಸಬಲೀಕರಣದ ಕೆಲವು ಪ್ರಯತ್ನಗಳಾದ ತಮಿಳುನಾಡು ವಿಮೆನ್ಸ್ ಕೋಆರ್ಡಿನೇಶನ್ ಫೋರಂನ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಮಧುರೈನ ವಿಮೆನ್ಸ್ ರೀಡರ್ಸ್ ಫೋರಮ್ (2006)ನ ಸ್ಥಾಪಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು salai.selvam@azimpremjifoundation.org ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಉಷಾ ಅಂಬ್ರೋಸ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ಕಲಿಯುವುದು | ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿಸಬಹುದಾದ ಆಟಗಳು

– ಶೆಹನಾಜ್ ಡಿ.ಕೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವುದು ಮತ್ತು ಕಲಿಯುವುದು ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೇ ಸಾಗುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಆಡುತ್ತಲೇ ಕಲಿಯುವುದು ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವುದು ಆರಂಭವಾದ ಮೇಲೂ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಕಲಿಯುವುದು ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲೇ. ಆದರೆ, ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಯಸ್ಸಾದ ಮೇಲೆ ಕಲಿಕೆ ಮುಂದುವರಿದರೂ ಆಟವಾಡುವುದು ಕ್ರಮೇಣ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮತ್ತು ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ತನಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅದಕ್ಕೂ ಮೇಲಿನ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಇವು ಇರುವುದೇ ಇಲ್ಲ.

ನಮಗೆಲ್ಲ ತಿಳಿದಿರುವಂತೆ ವಾತಾವರಣ ಒತ್ತಡ ರಹಿತವಾಗಿದ್ದಾಗ ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾದ ಒತ್ತಡ ಇಲ್ಲದಿರುವಾಗ ಕಲಿಕೆ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ನಾವು ಆಟದ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಗಣಿತ ಮತ್ತು ಭಾಷಾ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಕಲಿತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಗಣಿತದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳು

ನನ್ನ ತರಗತಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮತ್ತು ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಗಣಿತದ ಆಟಗಳನ್ನು ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸುತ್ತೇನೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಬಾಯಿ ಮಾತಿನ ಮೂಲಕ ಆಡುತ್ತಾರೆ ನಂತರದ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಬರವಣಿಗೆ ಮೂಲಕ ಕೂಡುವುದು, ಕಳೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಗುಣಾಕಾರ ಹಾಗೂ ಭಾಗಾಕಾರವನ್ನು ಇನ್ನೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ.

ಲೆಕ್ಕದ ಆಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂರರಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಗುಂಪಾಗಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಬಳಿ ಮೂರು ದಾಳ (ಡೈಸ್)ಗಳಿರುತ್ತವೆ–ಎರಡು ದಾಳಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿದ್ದು ಒಂದು ದಾಳದಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕದ ಸಂಕೇತಗಳಿರುತ್ತವೆ (+, -, ×, ÷).. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವೂ ತನ್ನಸರದಿ ಬಂದಾಗ ಮೂರೂ ದಾಳಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಉರುಳಿಸಿ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಸಂಕೇತ ಬಂದಿರುತ್ತದೋ ಅದರಂತೆ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ಗುಂಪಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ತನ್ನ ನೋಟ್ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮಾಡಿದ ಲೆಕ್ಕ ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ (√) ಸರಿಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಅದೇನಾದರೂ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ(×) ತಪ್ಪು ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ಬರೆದು ಗುಂಪಿನ ಸಹಾಯದೊಂದಿಗೆ ಸರಿಪಡಿಸಿ ನೋಟ್ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ನಿಯಮವನ್ನು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಂಕಲನ ಮತ್ತು ಗುಣಾಕಾರ ಮಾಡುವಾಗ ಅವರು ಯಾವುದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಬರೆಯಬಹುದು, ಆದರೆ ವ್ಯವಕಲನ ಮತ್ತು ಭಾಗಾಕಾರದ ಚಿಹ್ನೆಗಳು (-, ÷), ಬಂದರೆ ಅವರು ದೊಡ್ಡ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಬರೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಭಾಗಾಕಾರವನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ, ಆಗ ಅದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚೆಗೆ ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಬಹುದು. ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಒಂದು ದಿನದಲ್ಲಿ ಅವರು ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ದಾಳವನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ಬಿಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಯಾವ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಅವರು ಮಾಡಿದರು, ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರವನ್ನು ಅವುಗಳನ್ನು ಅವರು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ವಯಂ ಅವರೇ ಕಾಣುತ್ತಾರೆ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಗಡಿ ವ್ಯಾಪಾರದ ಆಟ

ಈ ಅಂಗಡಿ ವ್ಯಾಪಾರದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಕೇವಲ ಖರೀದಿ ಮತ್ತು ಮಾರಾಟ ಮಾಡುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಅವರು ಬಿಲ್‌ಗಳನ್ನೂ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಆಸಕ್ತಿಗಳು ಏನೇ ಇರಲಿ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ಅಂಗಡಿ ಮಾಲೀಕನ ಆಟವನ್ನು ಖುಷಿಯಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಕಲಿಕೆಯ ಅವಕಾಶಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳ ತಂದೆತಾಯಿಗಳು ವ್ಯಾಪಾರಿಗಳಾಗಿರುತ್ತಾರೆ (ಕಿರಾಣಿ ಅಂಗಡಿ, ತರಕಾರಿ ಅಂಗಡಿ ಇತ್ಯಾದಿ); ತಂದೆತಾಯಿಗಳ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಅವರು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿದ ಅಭ್ಯಾಸ ಅವರಿಗಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಅವರು ಇತರರಿಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ತಾವೇ ತಯಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಆಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮನೆಯಿಂದ ತಂದು ಮಾರಾಟ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಈ ಸರಕುಗಳಿಗೆ ಬೆಲೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಮಾರಾಟ ಮಾಡಿದ ಸರಕುಗಳಿಗೆ ಬಿಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬರೆದು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಹಿರಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ವಹಿವಾಟಿನಲ್ಲಿ ಉಂಟಾದ ಲಾಭ ಮತ್ತು ನಷ್ಟವನ್ನು ಕೂಡ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಅರ್ಧ, ಮುಕ್ಕಾಲು, ಕಾಲು ಭಾಗ ಇತ್ಯಾದಿ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರವನ್ನು ಕೂಡ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಒಂದರಿಂದ ಎಂಟನೇ ತರಗತಿಗಳವರೆಗೆ ಎಲ್ಲ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಮ್ಮೆ ಎಂಟನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳು 'ಬಟ್ಟೆ ಮಾರಾಟ' ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ರಿಯಾಯಿತಿ ವ್ಯಾಪಾರವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಆನಂದಿಸಿದರು. ಅವರು ಬಟ್ಟೆಗಳ ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಮೂಲಬೆಲೆ ಮತ್ತು ಶೇಕಡಾ 10 ಮತ್ತು 15 ರಷ್ಟು ರಿಯಾಯಿತಿ ದರ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಸ್ಟಿಕ್ಕರ್‌ಗಳನ್ನು ಹಾಕಿದ್ದರು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಲಾಭ ಮತ್ತು ನಷ್ಟ, ರಿಯಾಯಿತಿ ಹಾಗು ಶೇಕಡಾವಾರು ಲೆಕ್ಕಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವಲ್ಲಿ ತಾವು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಬಹಳಷ್ಟು ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿತು.

ಅಳತೆಯ ಆಟ

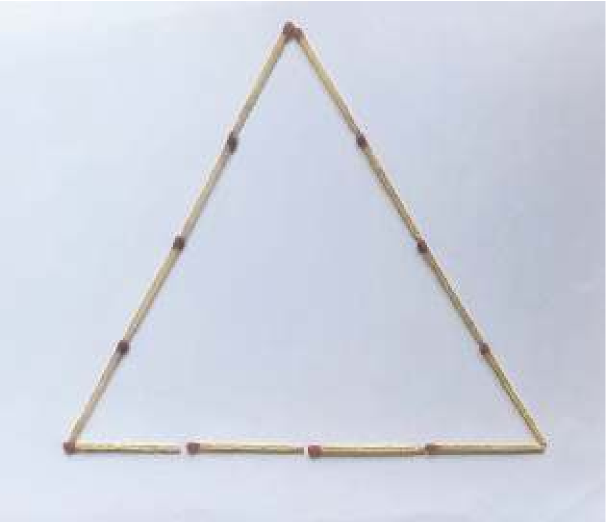
ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಕೆಲವು ವಿಶೇಷ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಉದ್ದನೆಯ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಅವುಗಳನ್ನು ಅಳತೆಗೋಲಿನಿಂದ ಅಳೆದು ತಾವು ಕಂಡ ಅಳತೆಯನ್ನು ಬರೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಸರದಿ ಮೇಲೆ ಉದ್ದ ಜಿಗಿತವನ್ನು (long jump) ನೆಗೆದು ಎಷ್ಟು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದಿದ್ದೇನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಕ್ರಮೇಣ ತಮ್ಮ ಜಿಗಿತದ ಉದ್ದವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

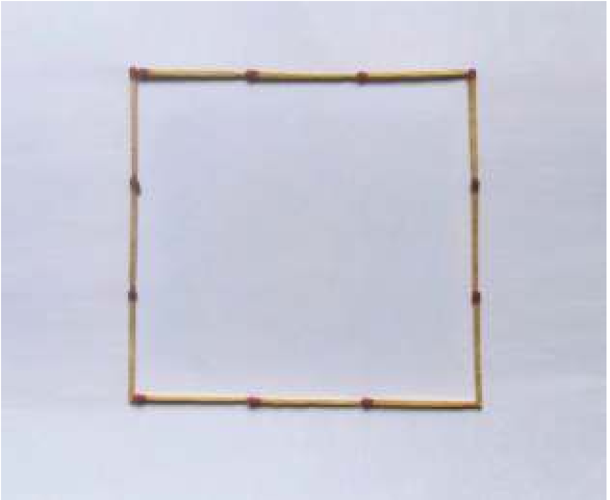
ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉದ್ದ ಜಿಗಿತದಾಟ ಬಹಳ ಇಷ್ಟ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ಜಿಗಿತದ ಅಂತರವನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಯಾರು ಅತಿದೂರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಅವರು ಅಳೆಯುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುವಾಗ, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಸಂಖ್ಯಾರೇಖೆಯನ್ನು ಬರೆದು ಅಲ್ಲಿ 0, 10, 20, 30 ಎಂದು ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಿಂದ ಜಿಗಿತವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದಾರೋ ಅಲ್ಲಿಂದ (ಸೊನ್ನೆ '0' ಸೆ.ಮೀ.ನಿಂದ) ಅವರ ಗುರುತು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಜಿಗಿತದ ಒಟ್ಟು ಅಂತರವನ್ನು ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರು 100 ಸೆ.ಮೀ.ಗೆ ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಎಂದು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಯಾರಾದರೂ 115 ಸೆ.ಮೀ. ದೂರ ಜಿಗಿದರೆ ಅವರು ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಮೇಲೆ 15 ಸೆ.ಮೀ. ದೂರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

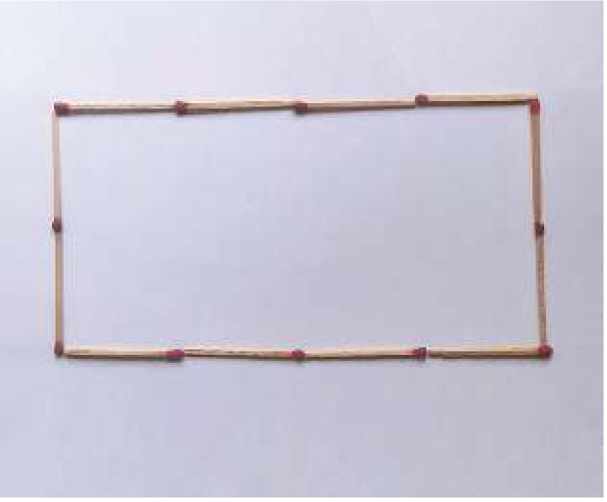
ಆಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ಪರಿಧಿ (ಸುತ್ತಳತೆ)

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸುತ್ತಳತೆ ಎಂದರೆ ಏನು ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮನೆಯಿಂದಲೇ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಸಮಾನ ಉದ್ದದ (12 ಅಥವಾ 18 ಸೆ.ಮೀ.) ದಾರಗಳನ್ನು ತರುತ್ತಾರೆ. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ನೋಟ್–ಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ನಾನಾ ರೀತಿಯ ಆಕಾರಗಳನ್ನು (ಚೌಕ, ತ್ರಿಕೋನ ಮತ್ತು ಆಯತಾಕಾರ) ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಬಳಿಕ ಅವರು ಯಾವುದು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರಗಳ ಹೊರಮೈಯ ಅಳತೆಯು ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಸಮಾನ (ಉದ್ದದ) ಅಳತೆಯ ದಾರಗಳಿಂದಲೇ ಅವರು ನಾನಾ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕಡ್ಡಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಚೌಕ, ನಾಲ್ಕು ಕಡ್ಡಿ ಬಳಸಿ ತ್ರಿಕೋನ ಹಾಗು ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಯತಾಕಾರಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನೂ 12 ಕಡ್ಡಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಎಲ್ಲದರ ಹೊರಮೈಯ ಅಳತೆಯೂ ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.









ಮೌಖಿಕ ಲೆಕ್ಕ (ಮನಸಲ್ಲೇ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಿ ಹೇಳುವುದು)

ಮೌಖಿಕ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ತರಗತಿಯನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ನೀಡುವಂತೆ 'ಎ' ಗುಂಪು 'ಬಿ' ಗುಂಪನ್ನು ಕೇಳಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು (7 ಮತ್ತು 8ನೇ ತರಗತಿ) ತಾವೇ ಈ ರೀತಿಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು;

1. 700ರ ಅರ್ಧ ಭಾಗ ಎಂದರೆ ಎಷ್ಟು?
2. ಎರಡು 500 ರೂ ನೋಟುಗಳು ಮತ್ತು 100 ರೂ.ನ ನಾಲ್ಕು ನೋಟುಗಳು ಸೇರಿದರೆ ಒಟ್ಟು ಮೊತ್ತ ಎಷ್ಟು?
3. 280ಕ್ಕೆ 70ನ್ನು ಸೇರಿಸಿದರೆ ಒಟ್ಟು ಎಷ್ಟು ಆಗುತ್ತದೆ?

ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಅಣ್ಣ ಅಕ್ಕಂದಿರ ಸಹಾಯ ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಬರೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಳೆದ ಎರಡು ಮೂರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಮಾಡುತ್ತ ಬಂದಿರುವ ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಈ ರೀತಿ ಪದಗಳ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಕೇಳಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ:

1. ಒಂದು ಪೆನ್ನಿನ ಬೆಲೆ 12 ರೂ. ಆಗಿದ್ದರೆ ಅಂತಹ 12 ಪೆನ್ನುಗಳ ಬೆಲೆ ಎಷ್ಟು?
2. ನಾನು ನನ್ನ ತಾಯಿಯೊಂದಿಗೆ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಗೆ ಹೋಗಿದ್ದೆ. ಅಲ್ಲಿ 20 ರೂ.ಗೆ ಒಂದು ಕೆ.ಜಿ. ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ನನ್ನ ತಾಯಿ ಒಂದೂವರೆ ಕೆಜಿ ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ಖರೀದಿ ಮಾಡಿದರೆ ಆಕೆ ಎಷ್ಟು ಹಣವನ್ನು ಪಾವತಿ ಮಾಡಿರುತ್ತಾಳೆ?

ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಮೌಖಿಕವಾಗಿ ಪರಿಹರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಯೋಚಿಸಿ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಲು ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಇಡೀ ಗುಂಪು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಬಹಳ ಮಾತನಾಡುವ, ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಮಕ್ಕಳು ಮಾತ್ರ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮೌನವಾಗಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಕೆಲವು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆ ಆಟಗಳು:

ಓದುವ ಖುಷಿ

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಾವು ಓದಲು ಬಯಸುವ ಪುಸ್ತಕ ಸಿಗದೇ ಇದ್ದಾಗ ಅಥವಾ ಗ್ರಂಥಾಲಯದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಬಯಸಿದಾಗ ಅವರು ಓದಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಆಯ್ಕೆ ಇದೆ. ಒಬ್ಬಾತ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಓದುತ್ತಾನೆ, ಓದುವಾಗ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಇತರರು ಈ ಪದಗಳು ಯಾವುವೆಂದು ಊಹಿಸಿ ಒದಗಿಸಬೇಕು.

ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದು ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಅಥವಾ ಒಂದು ಪದವನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ಪದಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಗುಂಪು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಪತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದು

ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಗೆಳೆಯರಿಗೆ ಪತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಅನೇಕ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ನಾನಾ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆ ಮೂಲಕ ಅವರು ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಾವು ಬಯಸುವ, ತಯಾರಿಸುವ ಅಥವಾ ತಿನ್ನಲು ಬಯಸುವ ಆಹಾರದ ಬಗ್ಗೆ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಒಳ್ಳೆಯ ಹಾಗೂ ಕೆಟ್ಟ ಸಂಗತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಥವಾ ಒಂದು ಹಬ್ಬವನ್ನು ಹೇಗೆ ಆಚರಿಸಲು ಯೋಜಿಸಿದ್ದೇವೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಅದೇ ರೀತಿ ಅವರು ಮೌಖಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಾಗಿ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಬಹುದು. ಅವರು ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ವಿಷಯವೊಂದನ್ನು ನೀಡಿ ಆ ಬಗ್ಗೆ ಎರಡು ನಿಮಿಷ ಮಾತನಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಅಂತಿಮ ಮಾತು:

ಶಾಲೆಯಿಂದ ಹೊರಗಡೆಯೂ ಹೆಣ್ಣಿರಲಿ, ಗಂಡಿರಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುವುದನ್ನು ಎಷ್ಟು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಕಾಣಬಹುದು. ಸೈಕಲ್ ಓಡಿಸುತ್ತಲೇ ಅನೇಕ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಅವರು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅದರಿಂದ ಅವರಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ಏಕಾಏಕಿ ಕಳಚಿ ಹೋದ ಸೈಕಲ್ಲಿನ ಚೈನ್ ಜೋಡಿಸುವುದು ಹೇಗೆ, ಬ್ರೇಕ್ ಸರಿಯಾಗಿದೆಯೇ ಇಲ್ಲವೇ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದು, ಚಕ್ರದ ಗಾಳಿಯ ಒತ್ತಡ ಸಾಕೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು, ಸೈಕಲ್ಲು ನೀರು ಹಾಗೂ ಮರಳು ಇದ್ದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಅವರು ಈಜುವುದನ್ನು ಕಲಿತಾಗ ಭಯವನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಸುಖವನ್ನು ಕಾಣುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅವರಿಗೆ ಈಜಿನ ವೇಗ, ದೇಹದ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಶ್ವಾಸಕೋಶದ ಶಕ್ತಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ನಾನು ಏಕೆ ಈ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮಾಡಿದ್ದೇನೆಂದರೆ, ತರಗತಿಯ ಹೊರಗೆ ಮತ್ತು ಒಳಗೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳನ್ನು ನಾವು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಗಮನಿಸಿದರೆ ಮಗುವು ಯಾವುದೇ ಒತ್ತಡವಿಲ್ಲದೆ ಖುಷಿಯಿಂದ ಕಲಿಯುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಗೆಯಾದಂತೆ, ಅವರದೇ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಮತ್ತು ಅವರುಗಳ ನಡುವೆ ಮಾತ್ರ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡುವಂತೆ ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರೆ ಅವರು ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ನಿಜಕ್ಕೂ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಶೆಹನಾಜ್ ಡಿಕೆ ಅವರು ಕಳೆದ 28 ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೋಧನೆಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಬೋಧನಾ–ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಖುಷಿಯಿಂದ ಅನುಭವಿಸುವ ಹಾಗೆ ಮಾರ್ಪಡಿಸಲು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದರ ಕಡೆಗೆ ಅವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು shehnazakir@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮಂಜುನಾಥ್ ಚಾಂದ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಜೈಕುಮಾರ್ ಮರಿಯಪ್ಪ**

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು | ಆರಂಭಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ

ಸಿಮ್ರಾನ್‌ಜೀತ್ ಕೌರ್

ಮಗು ಯಾವ ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಅದರ ವಯಸ್ಸು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಏಕಾಂಗಿ ಆಟ, ರಚನಾತ್ಮಕ ಆಟ, ಸಮಾನಾಂತರ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿ. ಇಂತಹ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳು ಆಟವನ್ನು, ಮಗುವಿನ ಜೈವಿಕ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಜಾಗತಿಕ ರಚನಾತ್ಮಕ ಅಂಶವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸ-ಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೂ, ಇಂತಹ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಟ್ಯಾಬ್ಲೆಟ್, ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನ್ ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಂತಹ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಆಧರಿತ ನವ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಮತ್ತು ಉಪಕರಣಗಳ ಲಭ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರು-ವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಪರ್ಯಾಯ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿವೆ.

ಕಳೆದ ವರ್ಷ, ಕೊರೊನಾ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ ಆತಂಕ ತಂದೊಡ್ಡಿದ ಸಂಚಾರ ನಿರ್ಬಂಧದಿಂದಾಗಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪರ್ಯಾಯ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಯಿತು. ಆದರೆ ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಪರದೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ಕಳೆಯಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಿದೆ ಎಂಬ ಆತಂಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಪೋಷಕರನ್ನು ಕಾಡುತ್ತಿದೆ. ಇವು ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾದ ಆತಂಕಗಳೇ ಆಗಿದ್ದರೂ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಾರಾಸಗಟಾಗಿ ತಿರಸ್ಕರಿಸುವುದೂ ಜಾಣತನವಲ್ಲ. ಅದರ ಬದಲಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಸಿಕ್ಕಿದ ಪರ್ಯಾಯ ಅವಕಾಶ ಇದಾಗಿದ್ದು, ಮಿತವಾಗಿ ಬಳಸುವಂತೆ ಎಚ್ಚರ ವಹಿಸಬೇಕು ಎಂದು ನಾವು ಯೋಚಿಸುವುದು ಒಳಿತು.

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿರುವ ವಿನೂತನ ಮತ್ತು ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಆಟದ ಅವಕಾಶ ಎಂದು ಓದುಗರಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ನನ್ನ ಈ ಲೇಖನದ ಉದ್ದೇಶ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಬಾಲ್ಯದ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅದರ ಪ್ರಯೋಜನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರ ಒದಗಿಸುವುದು ನನ್ನ ಉದ್ದೇಶ. ಅಲ್ಲದೆ, ತರಗತಿ ಮತ್ತು ಅದರಿಂದಾಚೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವಲ್ಲಿ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯದ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ ಏನು ಎಂಬುದನ್ನು ಸವಿಸ್ತಾರವಾಗಿ ತಿಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣಗಳ ಅಲಭ್ಯತೆಯಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿರುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಅಸಮಾನತೆಯನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇಲ್ಲದ ಕೆಲವು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ.

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ

ಶಿಕ್ಷಕರಾದ ನಾವು, ಸೌರ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಡೈನೊಸರ್‌ಗಳು ಅಥವಾ ವಿಮಾನ ಮುಂತಾದ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಕುತೂಹಲ ಹೊಂದಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ತರಗತಿಯ ಸೀಮಿತ ಅವಧಿ ಮತ್ತು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಬೇಕಾದ ಸಾಕಷ್ಟು ಪಠ್ಯಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಇಂತಹ ಕುತೂಹಲದ ಸಂಗತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಕೊಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ನೆರವಿನಿಂದ ತಮ್ಮ ಇಷ್ಟದ ಬೇರೆಯದೇ ಜಗತ್ತಿನ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ.

ತಲ್ಲೀನಗೊಳಿಸುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವೋ ಅಥವಾ ಸರಳವಾದ ಆಟವೋ, ಅದನ್ನು ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾ, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಜ್ಞಾನ ದಾಹವನ್ನು ತೀರಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಚುರುಕಿನ/ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಬಳಕೆದಾರರು ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ಅವರಿಗೆ ಅವರ ನೆಚ್ಚಿನ ಗೇಮ್ಸ್, ಒಗಟುಗಳು, ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳು, ಮರಳಿನ ದಿಬ್ಬ ಮತ್ತು ತೋರಿಕೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮತ್ತು ನಿಜಜೀವನದ ಆಸೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಮಗುವಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಜಗತ್ತನ್ನು ಬೆಸೆಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಸತ್ವವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವಾಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯು ನಾವು ಬಳಸುವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. (ಮೊದಲನೇ ಟೇಬಲ್ ನೋಡಿ)

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟದಂತೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವೂ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲವಾದ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಂಬು ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಲೆಗೊ ಫೌಂಡೇಷನ್ 2020ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕಾ ಮತ್ತು ಬ್ರಿಟನ್‌ನ ಸುಮಾರು 3,500 ಜನರೊಡನೆ ನಡೆಸಿದ ಅಧ್ಯಯನವೊಂದರಲ್ಲಿ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ನಡುವೆ ಒಂದು ಆಂತರಿಕ ನಂಟು ಇರುವುದು ಕಂಡುಬಂದಿದೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಉದ್ದೇಶವಿಲ್ಲದೇ ಆಡಿದರೂ ಮಕ್ಕಳ ಸಮಗ್ರ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅದು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಸಂಶೋಧಕರು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದಾರೆ:

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಣಿತ ಆಧಾರಿತ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶವಿರುವುದರಿಂದ ಅವರು ಗಣಿತಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು; ಧ್ವನಿಮಾದ (ಧ್ವನಿ ರಚನೆ) ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹೊಂದಬಹುದು ಮತ್ತು ಪದಗಳ ರಚನೆಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಶಾಲಾ ಪಠ್ಯಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾಗುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

2. ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಗುಂಪುಗೂಡಿ ಆಡಬಹುದು. ಅದರಿಂದ ತಮ್ಮ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಮತ್ತು ಆಫ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಲು ವೇದಿಕೆ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಒಂದೇ ಉದ್ದೇಶ/ ಗುರಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಥವಾ

ಯಾವುದಾದರೂ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು ಸಹಪಾಠಿ-ಗಳೊಂದಿಗೆ ಗುಂಪಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ.

3. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಆಧಾರಿತ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಅಂಗಡಿ ಮಾಲೀಕ, ರೈತ, ಶಿಕ್ಷಕ, ಬ್ಯೂಟಿಷಿಯನ್ ಮುಂತಾದ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದರಿಂದ ಅವರಿಗೆ ಆಯಾ ವೃತ್ತಿಕ್ಷೇತ್ರದ ಹಾಗೂ ವಿವಿಧ ಜನಜೀವನದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಾಗುತ್ತದೆ.

4. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು, ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಿಂದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ತಾಳ್ಮೆ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

5. ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಮಾಧ್ಯಮದ ಇಂದಿನ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಮೊದಲ ಪಾಠಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಅವರ ಮುಂದಿನ ಭವಿಷ್ಯಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಬಹುದು.

6. ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣಗಳ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವ ಮಕ್ಕಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಅವರಲ್ಲಿ ಸ್ವತಂತ್ರ ಮನೋಭಾವ ಹಾಗೂ ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಆಯ್ಕೆ

ಇಂದಿನ ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಈಗ ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಪ್‌ಡೇಟ್ ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಹೊಸ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇರುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತು ವಿಸ್ತಾರಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ, ಸ್ಫೋಟಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಆಯ್ಕೆಗಳು ಮುಂದಿರುವ ಕಾರಣ ಯಾವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಸೂಕ್ತ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಗೊಂದಲವಾಗುವುದು ಸಹಜ. ಹಾಗಾಗಿ ತಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬ ಬಗ್ಗೆ ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ:

1. ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಅತಿಯಾದ ರಚನೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಳಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಊಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗು-ವಂತಿದ್ದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಆಯ್ಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ ಹಾಗೂ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಂತಿರುತ್ತವೆ ಎಂದರ್ಥ.

2. ಯಾವುದೇ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್, ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗೆ ತನ್ನ ಕೌಶಲವನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು, ಅನ್ವೇಷಣೆ ಮಾಡಲು ಹಾಗೂ ಅವನ/ಅವಳ ಸೃಜನಶೀಲತೆಗೆ ಸಾಣೆ ಹಿಡಿಯುವಂತಿರಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ನಿನ ಮುಖ್ಯ ನಿಯಮವು, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾಡಿನೋಡುವ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವಂತಿರಬೇಕೇ ವಿನಾ ಕೇವಲ ಬಳಸುವಂತಿರಬಾರದು.

3. ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ಆಟವಾಡುವ ಬದಲು ಇತರರ ಜತೆ ಜಂಟಿಯಾಗಿ ಆಟವಾಡುವಂತಿರುವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನ ಬಳಕೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಸಹವರ್ತಿಗಳ, ಕುಟುಂಬ ಸದಸ್ಯರ, ಸ್ನೇಹಿತರ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವ ಮೂಲಕ ಇತರರಿಗೂ ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

4. ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನ ವಿನ್ಯಾಸ, ರಚನೆ, ಪಾತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯೊಳಗೆ ಪೂರ್ವಗ್ರಹಿಕೆಯಾಗಲಿ, ಸಿದ್ಧಮಾದರಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನವಾಗಲಿ ಇರಬಾರದು.

5. ಈ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿಲ್ಲವಾದ್ದರಿಂದ ಶಿಕ್ಷಕರು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳ-ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೆಂದರೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಹುಮುಖಿ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸಬೇಕಾದುದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಅದೆಂದರೆ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಮಾಹಿತಿ ಒದಗಿಸುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುವವರಾಗಿ ಅವರು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳು ನಿಗದಿತ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅವಶ್ಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುವ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರೂ ಆಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಬೆಂಬಲ ನೀಡುವ ಬೆಂಬಲಿಗರೂ ಆಗಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಹೀಗೆ, ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ ಯಾವುದೇ ಇರಲಿ, ಅವರು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಸ್ನೇಹಿಯಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಹೊಸತನ್ನು ಸ್ವತಃ ಕಲಿಯುವ ಉಮೇದು ಹೊಂದಿರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಿಕೊಡುವ ಮುನ್ನ ತಾವು ಸ್ವತಃ ಆ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ / ಆಟವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅರಿತುಕೊಂಡಿರಬೇಕು.

ಸಮಯ ಮತ್ತು ಸಂಪನ್ಮೂಲದ ಲಭ್ಯತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಂಟಿಯಾಗಿಯೋ, ಜೋಡಿಯಾಗಿಯೋ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲೋ ಆಟವಾಡುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜಿಸಬೇಕು. ಇವೆಲ್ಲದರ ಜೊತೆಗೆ, ಆನ್‌ಲೈನ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಆಟವಾಡುವ ಬಗೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿವರಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಯಾವುದೇ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಅನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ದೊಡ್ಡವರೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಅಲ್ಲದೆ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ-ಪೂರ್ವಕವಾಗಿಯೂ, ಸಂದರ್ಭೋಚಿತವಾಗಿಯೂ ಬಳಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪೋಷಕರಿಗೆ ಮಾಹಿತಿ ನೀಡಿ, ಉತ್ತೇಜಿಸಲು ತಮಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ ಉತ್ತಮ ಅವಕಾಶವಿದು ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಭಾವಿಸಬೇಕು. ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ನಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಅಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಮೊದಲ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಗಲಿ.

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದ ವಿಧಗಳು
ಟೇಬಲ್– ಒಂದು

ವಿಧಗಳು	ವಿವರಣೆ
ಪರಿಶೋಧನಾತ್ಮಕ	ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಸ್ವತಃ ಬಳಸಲು, ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತುಂಬುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್ ಅಥವಾ ಟ್ಯಾಬ್ಲೆಟ್ ಕೊಟ್ಟು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬಹುದು.
ಕಲ್ಪನಾತ್ಮಕ	ಈ ಹಿಂದೆ ಅನುಭವಿಸಿದ ವಸ್ತು/ವಿಷಯ ಆಧಾರಿತವಾಗಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಬಳಸುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ತ್ರಿ ಡಿ (ಗೂಗಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಚಿತವಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿದೆ) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅವರ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೂ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ನೆರವಿನಿಂದ ಅದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಆಟವಾಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬಹುದು.
ಆಟ ಆಧಾರಿತ	ವಿಜ್ಞಾನ, ಗಣಿತ, ಸಾಕ್ಷರತೆ ಮತ್ತು ಭಾಷೆ ಮುಂತಾದ ವಿಷಯಾಧಾರಿತವಾಗಿ ತಯಾರಾಗಿರುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ಅಥವಾ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಷಯಾಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆ, ತೀಕ್ಷ್ಣ ಚಿಂತನೆ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸಲು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ.
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ	ಡಿಜಿಟಲ್ ಕಲಾಕೃತಿ, ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಸಿನಿಮಾಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಾಧನೆಯ ದಾಖಲೆಯಾಗಬಹುದು ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ–ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೂ ವೇದಿಕೆಯಾಗಬಹುದು.

ಕೆಲವು ಆಟ/ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಬಗ್ಗೆ ಸಲಹೆಗಳು
ಟೇಬಲ್– ಎರಡು

ಪ್ರಮುಖ ಪ್ರಗತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ	ಸಲಹೆಗಳು
ಆಟ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆ	ಆರಂಭಿಕ ಕಲಿಕೆಗಾಗಿನ ಭಾರತೀಯ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ 'ಕುಟುಕಿ'ಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಒದಗಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯ ಆಯ್ಕೆಗಳಾದ 'ಮೈನ್‌ಕ್ರಾಫ್ಟ್' ಮತ್ತು 'ಸ್ಕ್ರಾಚ್'ನ್ನೇ ನೀವೂ ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್, ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವ ಮೂಲಭೂತ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ	"ಮೈಕ್ರೊಸಾಫ್ಟ್ ಫ್ರೆಷ್ ಪೈಂಟ್" ಮತ್ತು "ಸ್ಕೆಚಸ್" ಇವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಲು, ಸ್ಕೆಚ್ ಹಾಕಲು ಅಥವಾ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೂಡಲ್ ಮಾಡಲು ಇರುವ ಉಚಿತ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳು. ಫೋಟೊಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಲು, PIXLR ಫೋಟೊ ಎಡಿಟರ್ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲೇ ಹಾಕಲಾಗಿರುವ ಫೋಟೊ ಉಪಕರಣಗಳಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಫೋಟೊಗಳನ್ನು ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ.
ವೈವಿಧ್ಯತೆ	ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಿರಾಶ್ರಿತರು ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯತೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು 'ಅವರ್ ಗ್ಲೋಬಲ್ ಕಿಡ್ಸ್', 'ಅಗೈನ್ಸ್ಟ್ ಆಲ್ ಆಡ್ಸ್', 'ಡಾರ್ಫರ್ ಈಸ್ ಡೈಯಿಂಗ್'ನಂತಹ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳು (Our Global Kids, Against all odds, Darfur is Dying) ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿವೆ.
ಡಿಜಿಟಲ್ ಕತೆಗಳು	ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪುರಸ್ಕೃತ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕ, ಮೊನಾಶ್ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿಯ ಮೆರಿಲಿನ್ ಫ್ಲೀರ್ ಅವರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ 'ಕಾನ್ಸೆಪ್ಚುವಲ್ ಪ್ಲೇ ವರ್ಲ್ಡ್' (Conceptual Play world), ಮಕ್ಕಳ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಅಜ್ಞಿಕತೆಯಿಂದ ಉತ್ತೇಜನಗೊಂಡು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ಪಯಣಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಟವಾಡುವಾಗ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬ ವಿವರಣೆ ಅದರಲ್ಲಿದೆ.

ಪರಾಮರ್ಶನ

Marsh et al. 2020. Children, Technology and Play. Billund, Denmark: The LEGO Foundation. https://www.legofoundation.com/media/2965/children-tech-and-play_full-report.pdf



ಸಿಮ್ರಾನ್‌ಜೀತ್ ಕೌರ್ ಅವರು ಕೆನಡಾದ ಸೇಂಟ್ ಕ್ಯಾಥರೀನ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಬ್ರಾಕ್ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಡಾಕ್ಟರೇಟ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ. ಆಕೆ ತಾಂತ್ರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ, ನವಮಾಧ್ಯಮ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳು ಮತ್ತು ಬಹುವಿಧ ಸಾಕ್ಷರತೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು simranjeet.kaur@brocku.ca ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**

ಅನುಭವ

ಭಾಷಾ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ

ಸ್ಮೃತಿ ರಾಥೋಡ್

ನಮ್ಮ ಭೌತಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಕಾಸದಲ್ಲಿ ಆಟ ಒಂದು ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿದೆ. ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ ನಾನು ಆಟವು ಆಲಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು, ನಿರ್ಧಾರಿತ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವ ಹಾಗೂ ನಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿತವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯನ್ನು ತಮ್ಮದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಹಾಗೂ ನೆಮ್ಮದಿಯ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ, ಅವರಿಗೆ ತಪ್ಪುಮಾಡಲು, ಅನುಭವಿಸಲು, ಕಲಿಯಲು ಹಾಗೂ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ, ಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು ವಿಪುಲ ಅವಕಾಶವೀಯುವ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳ ಬೆಂಬಲ ಪಡೆದು ನನ್ನ ಭಾಷಾ ತರಗತಿಗೆ ಜೀವಕಳೆ ತುಂಬಲು ಯತ್ನಿಸಿದೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಕಲಿಕೆಯ ಸಮಾನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ನಿರಾಶರಾಗದಿರುವುದು ಭಾಷಾ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಲ್ಲಿ ಇರುವ ಒಂದು ಅನುಕೂಲ ಎನ್ನಬಹುದು. ಜೊತೆಗೆ, ಬಹಳಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಇರಲಾಗದ್ದರಿಂದ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ ಒಡನೆಯೇ ದೊರೆಯುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಓರ್ವ ಶಿಕ್ಷಕಳಾಗಿ ನನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು ನನ್ನ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ನನ್ನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಷಾ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡಾಗಿನ ನನ್ನ ಕೆಲವು ಅನುಭವಗಳನ್ನು ನಿಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಯವರಿಗೆ ಆಟಗಳು

ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂದು ನಾನು ಸಾಬೂನಿನ ಕಥೆಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದ್ದೆ. ನನ್ನ ಪಾಠ ಯೋಜನೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ನಾನು ಚಿತ್ರಗಳ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ, ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತ ಮಾಡುತ್ತಾ, ಒಂದಿಷ್ಟು ನಾಟಕೀಯತೆಯನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಕಥೆ ಓದಿದೆ. ಓದಿದ ಬಳಿಕ, ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ನೆನಪಿರುವ ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳುವಂತೆ ನನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದೆ. ಒಬ್ಬರ ಬಳಿಕ ಒಬ್ಬರಂತೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಅವರು ಹೇಳಿದ ಪದಗಳನ್ನು ನಾನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಕ್ರಮಸಂಖ್ಯಾನ್ವಯ ಬರೆದು-ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋದೆ. ಬಳಿಕ, ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ಕ್ರಮಾನುಸಾರ ಎದ್ದುನಿಂತು, ಒಂದರಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾ ಹೋಗುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಕೂಗಿ ಹೇಳಿದ ಸಂಖ್ಯೆಯೇ ಅವರಿಗೆ ನಿಗದಿಮಾಡಿದ ಸಂಖ್ಯೆಯಾಯಿತು. ಇದಾದ ಮೇಲೆ ನಾನು ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿದಾಗ ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ನಿಗದಿಯಾಗಿದ್ದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಎದ್ದುನಿಂತು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರೆದಿದ್ದ ಅದೇ ಕ್ರಮಸಂಖ್ಯೆಯ ಪದವನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಬೇಕಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಹಂತದಲ್ಲಿದ್ದ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪದದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗುರುತಿಸುವಂತೆ ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ಗೆಳೆಯರ ನೆರವು ಪಡೆಯುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿದೆ.

ಇದನ್ನೇ ಮುಂದುವರಿಸಿದ ನಮ್ಮ ಮುಂದಿನ ಭಾಷಾ ಆಟ "ನೆನಪಿನ ಆಟ"ವಾಗಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳು ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಖುಷಿಪಡುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಭಾಷಾ ಆಟವಿದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರಬೇಕಿದ್ದು, ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿನ ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಳಿಸಿರುವ ಪದ ಯಾವುದು ಎಂದು ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ನೋಡಿದಾಗ ಅವರು ಊಹಿಸಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸರಿಯಾದ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ನಾಲ್ಕಾರು ಬಾರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಅಳಿಸಿದ ಪದವನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರ-ಬೇಕಿದ್ದು, ತದನಂತರ ಅದನ್ನು ಹೇಳಲು ಅದರ (ಅಂದಾಜು) ಉಚ್ಚಾರಣೆಯನ್ನಾಗಲೀ, ಕಾಗುಣಿತವನ್ನಾಗಲೀ ತಿಳಿದಿರ-ಬೇಕಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಕೇವಲ ಕೆಲವೇ ಪದಗಳು ಉಳಿದಿರುವಾಗಲಂತೂ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಭ್ರಮ ಅವರ ಮುಖಗಳ ಮೇಲೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತಿತ್ತು. ಉತ್ತರಗಳು ಚುರುಕಾಗಿ ಬರತೊಡಗಿ, ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರರೂಪದ ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿಯಿದ್ದು ಅವರು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿನ ಪದಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅಚ್ಚೊತ್ತಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ, ಅವರಿಗೂ ಅದನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾತಿನಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವುದು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

"ಬಹುಪಾಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರು ಶಾಲೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲನ್ನು ತುಳಿಯುವ ಸಮಯಕ್ಕಾಗಲೇ ದಿನನಿತ್ಯದ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಾಕಾಗುವಷ್ಟು ಸಂಕೀರ್ಣ ವ್ಯಾಕರಣದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವಿದ್ದು, ಅನುಭವಗಳ, ಕಥೆಗಳ ಆಳವಾದ ಗ್ರಹಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಬಡವರ ಹಾಗೂ ಹಿಂದುಳಿದ ವರ್ಗದ ಮಕ್ಕಳು ಶಾಲೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲು ತುಳಿಯುವಾಗ ಅವರಿಗೆ "ಭಾಷೆಯ ಗಂಧವೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದು ನಂಬುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲ ಹೋಗಿ ದಶಕಗಳೇ ಸಂದಿವೆ" (ಲ್ಯಾಬಾಫ್ 1972, ಜೀ 1996 ಜೀ 2000ದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿತ). ಹೀಗಾಗಿ, ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ಶಾಲೆಗೆ ಬರುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವಾಗಲೇ ದೊಡ್ಡದಿದ್ದು, ಅವರ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವನ್ನು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಂದ, ಗಹನ ರೀತಿಯ ಕಲಿಕೆಯಿಂದ ಸಮೃದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅವರ ಮಾತು ಮತ್ತು ಬರವಣಿಗೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವೂ, ಅರ್ಥಗರ್ಭಿತವೂ ಆಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಶಾಲೆಯ ಪಾತ್ರವಾಗಿದೆ. ಸಹಜವಾಗಿ, ಎಲ್ಲಾ ಪಠ್ಯಗಳ ಎಲ್ಲಾ ಪದಗಳನ್ನು ಬೋಧಿಸಲು ಎಂದೂ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದರ ಅಗತ್ಯವೂ ಇಲ್ಲ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಪಠ್ಯಗಳಿಂದ ಪದಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಜಾಣತನ ತೋರಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಇನ್ನೂ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ನಾನು ಮೇಲೆ ಹೆಸರಿಸಿದ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ನಾವು ನಾಮಪದಗಳೊಡನೆ ವ್ಯವಹರಿಸುವಾಗ, ಹೆಚ್ಚು

ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಕಲಿಯುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೂ ನಾಮಪದಗಳು, ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ಪದಗಳಂತೆಯೇ, ಸಮಾನವಾಗಿ ಹೊಸತಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣ ಆಟಗಳು

ನಾಲ್ಕನೇ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ "ನಾಯಿ ಮತ್ತು ಮೂಳೆ" ಆಟದಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದ ಆಟವೊಂದನ್ನು ನಾನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಾನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿಸಿದೆ. ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಹೇಳಿ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ನೀಡಿದೆ. ಕಾಗದದ ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಅವರ ಪಠ್ಯದಿಂದ ಆಯ್ದ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಪದಗಳು ಕಾಣುವಂತೆ ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯದ ವೃತ್ತವೊಂದರ ಒಳಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಚದುರಿಸಿದೆ. ಒಂದು ಪದವನ್ನು ಎರಡು ಬಾರಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿ, ಬಳಿಕ, ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತಿದ್ದೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದಿಂದಲೂ ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಮಗುವು ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಾನು ಹೇಳಿದ ಪದವಿರುವ ಚೀಟಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ತೊಡಗುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಹುಡುಕುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಅದನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಬೇಕು. ಬಳಿಕ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದ ಮಗುವು ಈ ಪದವನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯವೊಂದನ್ನು ರಚಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆ ಪದವನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯ ರಚಿಸುವ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಿಭಿನ್ನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ಪದವನ್ನು ವಾಕ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಬಳಸಿದರೆ, ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ನಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಪದ ಬಳಸಿ ಪ್ರಶ್ನೆಯೊಂದನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಲೂ ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, "ಶಬ್ದ" ಎಂಬ ಪದ ಬಳಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಕೆಲವು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದರು: "ಕೋಗಿಲೆಯು ಮಧುರ ಶಬ್ದಮಾಡುತ್ತದೆ", "ನಾನು ಹುಲಿಯಂತೆ ಶಬ್ದಮಾಡಬಲ್ಲೆ" ಹಾಗೂ "ಕಾರು ಮಾಡುವ ಶಬ್ದ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ?" "ಪದಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಬಳಸುವಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳ ವೈವಿಧ್ಯ ಅದೆಷ್ಟು ವ್ಯಾಪಕ ಹಾಗೂ ಸನ್ನಿವೇಶದಿಂದ ನಿರ್ಬಂಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿನ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಸೂಕ್ಷ್ಮಾತಿಸೂಕ್ಷ್ಮ ಭೇದಗಳು ಅದೆಷ್ಟು ವ್ಯಾಪಕವೆಂದರೆ ಪದಗಳ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ಸನ್ನಿವೇಶದಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ಅಮೂರ್ತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೋಧಿಸುವುದು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ವ್ಯರ್ಥವೂ, ತಪ್ಪು ತಿಳುವಳಿಕೆಗೆ ಎಡೆಮಾಡುವಂತಹದೂ ಆಗಿದೆ..." (ಜೇಮ್ಸ್ ಪಾಲ್ ಜೀ ಅವರು ರಚಿಸಿರುವ Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling (ಸ್ಥಾಪಿತ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ: ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲಾಪದ್ಧತಿಯ ವಿಮರ್ಶೆ) ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲ-ಭಾಷೆಯ ಪುಸ್ತಕ ನೋಡಿ.

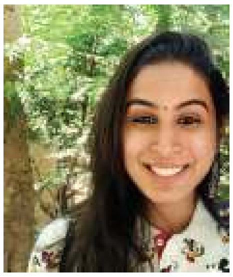
ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪದಕ್ಕೆ ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೇರೆ-ಬೇರೆ ಅರ್ಥಗಳಿರುವುದರಿಂದ, ಪದವನ್ನು ಶಬ್ದಕೋಶ ತಿಳಿಸುವ ಏಕಮಾತ್ರ ಅರ್ಥದೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಯುವುದು ಮಗುವಿನ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ನಿಜವಾದ ನೆರವು ನೀಡದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, "ಸ್ಟಾರ್" (ತಾರೆ) ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲ ಪದವು ವಿಭಿನ್ನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾದಾಗ ಅನೇಕ ಅರ್ಥಗಳಿರುವುದು ಸಾಧ್ಯ: ಸ್ಟಾರ್ಸ್ ಆರ್ ನಾಟ್ ಇನ್ ಮೈ ಫೇವರ್" (ನಕ್ಷತ್ರಬಲ ನನಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗಿಲ್ಲ). "ಲುಕ್ ಎಟ್ ದ ಸ್ಟಾರ್ಸ್ ಶೈನಿಂಗ್ ಸೋ ಬ್ರೈಟ್ಲಿ" (ಉಜ್ವಲವಾಗಿ ಹೊಳೆಯುತ್ತಿರುವ ನಕ್ಷತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡು), "ದ ಬಾಕ್ಸ್ ಈಸ್ ಸ್ಟಾರ್-ಶೇಪ್ಡ್" (ಈ ಡಬ್ಬ ನಕ್ಷತ್ರದ ಆಕಾರದಲ್ಲಿದೆ), "ಶಿ ವಾಸ್ ದ ಸ್ಟಾರ್ ಆಫ್ ದ ಕ್ಲಾಸ್" (ಅವಳು ತರಗತಿಯ ತಾರೆ).

ಬೇರೆ-ಬೇರೆ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಥವು ಬೇರೆ-ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪದವೊಂದನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯ ರಚಿಸುವಾಗ ಈ ವಿಚಾರದ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಂದ ಹಲವಾರು ವಾಕ್ಯಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅವರ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ನಮ್ಮ ಬೋಧನೆಗಳೆರಡೂ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತವೆ; ಏಕೆಂದರೆ, ಒಂದೇ ಪದವು ಹೇಗೆ ವಿಭಿನ್ನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಅರ್ಥಮಾಡಿ-ಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ಸು ಕಾಣಲು ಪದಗಳನ್ನು ಮಾತಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಅನ್ವೇಷಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇರಳ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

ಚಿಂತನೆ

ಈ ಲಾಕ್‌ಡೌನ್ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಾನು ಜೇಮ್ಸ್ ಪಾಲ್ ಅವರು ರಚಿಸಿರುವ Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling (ಸ್ಥಾಪಿತ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ: ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲಾಪದ್ಧತಿಯ ವಿಮರ್ಶೆ) ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲಭಾಷಾ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಓದಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಲೇಖಕರು ಭಾಷೆ, ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಾಕ್ಷರತೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪುಸ್ತಕದ ಕೇಂದ್ರ ಗಮನವು 21ನೇ ಶತಮಾನದ ಆಟಗಳು / ವಿಡಿಯೋ ಆಟಗಳು / ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತು ಹೇಗೆ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಭಾಷಾರ್ಜನೆಗೆ ನೆರವಾಗಬಹುದು ಎಂಬುದಾಗಿದೆ.

ಒಂದು ವಿಡಿಯೋ ಅಥವಾ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರತೀಕ ಅಥವಾ ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಕಲಿಯದೆ, ಆಟವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು, ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಲು ಅದರ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು / ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತೇವೆ. ಇದೇ ರೀತಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವಾಗ ನಾವು ಸರಳ ಸಂಗತಿಗಳಿಂದ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಂಗತಿಗಳೆಡೆಗೆ, ತಿಳಿದಿರುವುದರಿಂದ ತಿಳಿಯದಿರುವುದರೆಡೆಗೆ ಸಾಗುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ನನ್ನ ತಂತ್ರವಾದರೋ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ / ಪಾಠ / ಕಥೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಓದಿ, ಬಳಿಕ ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳಸಿದ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಿವಿಧ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರ್ಥ-ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯವಾಗುವಂತೆ ಅದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಿ ಆಡುವುದಾಗಿದೆ. ಜೀ (Gee) ಅವರು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬೋಧಿಸುವಾಗ ನಾವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬೋಧಿಸಲು ಮುಂದಾಗುತ್ತೇವೆ; ಆದರೆ, ಇದೊಂದು ವ್ಯರ್ಥ ಪ್ರಯಾಸ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಸೆಯುವುದರ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸು ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂಬ ವಿಚಾರವನ್ನು ಅವರು ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ.



ಸ್ಮೃತಿ ರಾಥೋಡ್ ಉತ್ತರಕಾಶಿಯ ಮತ್ಲಿ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿರುವ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ಇಂಗ್ಲಿಷನ್ನು ಎರಡನೇ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಕಲಿಯುವ ವಿಷಯವಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಣತಜ್ಞರು ನಡೆಸಿರುವ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಅನ್ವೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಅತೀವ ಆಸಕ್ತಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಬೋಧನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಇವರು ನೃತ್ಯ ಹಾಗೂ ಪಾಕಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು smriti.rathore@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**

ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಭಾಷೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ವೈಷ್ಣವಿ ವಿ.

ಒಂದು ವರ್ಷದ ಸೋದರ ಸಂಬಂಧಿಯನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ, ಬಟ್ಟೆ ತೊಳೆಯುವ ಅಥವಾ ಪಾತ್ರೆ ತೊಳೆಯುವ ಸಮಯವನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿದರೆ ಐದು ವರ್ಷದ ಮೋನಾ ಯಾವಾಗಲೂ ತನ್ನ ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ ಆಡುತ್ತಾ ಇರುತ್ತಿದ್ದಳು. ಮೋನಾಳು ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನು ಆಡುವುದಿರಲಿ ಅಥವಾ ಗೆಳೆಯರ ಜೊತೆಗೆ ಆಡುವುದಿರಲಿ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅದು ಒಂದು ತರದ ಆಟವೆಂದೇ ಸುಲಭವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದಿತ್ತು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನನ್ನ ಜೊತೆಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮಾತುಕತೆ ನಡೆಸಲು ನಾಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಹಗ್ಗದಾಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮೋನಾ ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಂದಿಗೆ ವಾದಿಸುವಾಗ ಹಾಗೂ ಸಂಧಾನ ಮಾಡುವಾಗ ಅವಳ ಮಾತುಗಳು ನೀರಿನ ಹಾಗೆ ಹರಿಯುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಮೋನಾ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಲೋಕವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ಅವಳು ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು, ತನ್ನ ತನ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡೇ, ಬೇರೊಂದಾಗಿ ರೂಪಾಂತರಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ಒಂದು ಹಳೆಯ ದೈತ್ಯ ಮರದಿಂದ ಕೋಪಿಷ್ಟ ಹಣ್ಣಿನ ವ್ಯಾಪಾರಿವರೆಗೆ ಮತ್ತು ನೀರಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದುಕೊಂಡಿರುವ ಸೋಮಾರಿದೂಬಿ ವರೆಗೆ (ಭಿಲಿ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕೋಣ ಎಡಿದರ್ಥ)– ಹೀಗೆ ಅವಳ ಲೋಕ ವ್ಯಾಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿತ್ತು. ಆಕೆ ಅನಾಯಾಸವಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಪಕ್ಷಿಗಳ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಹೊರಡಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ಅವಳ ದೇಹ ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ ಆಕೆ ಭಾವಿಸಿದ ಕಡೆಗೆ ಧಾವಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಅದು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ, ಹಿರಿಯರ ಅಥವಾ ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಕಣ್ಣೋಟದ ಒಳಗೆ ಇರುವುದಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದ ಚಲನೆ. ಇದೆಲ್ಲದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಕೆಯದ್ದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಕೆಯ ಹಾಜರಿ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಿತ್ತು.

ಕಲಿಕೆ ಎನ್ನುವುದು ಗೊಂದಲದಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟತೆವರೆಗೆ ಎಲ್ಲದಕ್ಕೂ ಅವಕಾಶ ಇರಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಅದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಮೋಚನೆಯ ಒಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿರಬೇಕು. ಆಟದ ಹೊರತಾಗಿ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಇಂತಹ ಸೌಲಭ್ಯ ನೀಡುವ ಮಾಧ್ಯಮ ಬೇರೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಇದೆಯೇ ಎನ್ನುವುದು ಚರ್ಚೆಗೆ ಆಸ್ಪದವಾಗುವ ವಿಚಾರವಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಪದೇ ಪದೇ ಬಳಸುವ ಪ್ರಮುಖ ಪದಗಳೆಲ್ಲವೂ–ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆ, ರಂಜನೀಯ / ಕ್ರೀಡಾತ್ಮಕ ಕಲಿಕೆ– ತಮ್ಮ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಅಗತ್ಯದ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಜಗತ್ತಿನ ಅರ್ಥವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅದು ಅವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೊರತರುವುದರಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಆಲೋಚನೆಗೆ ನಾವು ಪದೇ ಪದೇ ಮುಖಾಮುಖಿ ಆಗುತ್ತಾ ಇರುತ್ತೇವೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದಾಗಿಸಿಕೊಂಡ ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೌಶಲ್ಯಗಳೂ ಆಟದ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮದಾಗಿಸಿಕೊಂಡವುಗಳೇ ಆಗಿರುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಪಡೆಯುವ ಹಲವಾರು ಕೌಶಲ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರವು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮತ್ತು ನಟಿಸುವ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೇಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ ಎನ್ನುವುದರ ಕುರಿತು ನನ್ನ ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸುತ್ತೇನೆ. ಇದರ ಕುರಿತ ನನ್ನ ಪರಿಮಿತವಾದ ಗ್ರಹಿಕೆ ವಿಕಾಸಗೊಂಡದ್ದು 2020ರ ಲಾಕ್‌ಡೌನ್ ನಂತರದ ಕಾಲಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯ ಆಧಾರಿತ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಗೆ ನನ್ನ ಸಂವಾದದಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾದಾಗಲೇ. ಇದು ಶಾಲೆಗಳು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಕಾರಣ ಬೋಧನೆಯನ್ನು ಪುನರಾರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶ ಸರ್ಕಾರವು ಗ್ರಾಮ / ಸಮುದಾಯಗಳ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯ–ಕ್ರಮವೊಂದನ್ನು ಶುರುಮಾಡಿದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವಾಗಿದ್ದಿತು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬರಲು ಅನುಕೂಲವಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಶಹಬಾಸಪುರ (ಇಲ್ಲಿ ಭಿಲ್ ಎಂಬ ಬುಡಕಟ್ಟಿನವರು ಬಹು ಸಂಖ್ಯಾತರು) ಎಂಬ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಗುಂಪುಗಳ ಮೂಲಕ ನಡೆಸಲಾಯಿತು.

ಮಕ್ಕಳ ನೇತೃತ್ವದ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ತನ್ನ ಪಾಡಿಗೆ ಮೌಲ್ಯಯುತವಾದದ್ದು ಎಂದು ನಮಗೆಲ್ಲ ಗೊತ್ತಿದೆ. ಜೀನ್ ಪಿಯಜೆ ಮತ್ತು ಲೆವ್ ವೈಗೋಟ್‌ಸ್ಕಿ (Jean Piaget and Lev Vygotsky) ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಮತ್ತು ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಸಂಶೋಧಕರುಇವರೆಲ್ಲ ಈ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೊಡುಗೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಸುದೀರ್ಘ ಚರ್ಚೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಹೇಗೆ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟವು ಹಿರಿಯರೊಬ್ಬರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಭಾಷಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಾನು ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಅವಲೋಕನದ ಮೂಲಕ ದಕ್ಕಿದ ಕಲಿಕೆಗಳನ್ನು ಈ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ನಾನು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಮೋನಾಳ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಲೋಕ

ಮೋನಾ ಎಂಬ ಹುಡುಗಿ 'ಹಕ್ಕಿ'ಯಾಗಿ ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನು ಆಡಿಕೊಂಡಿದ್ದಾಗ ನಾನು ಅವಳ ಹತ್ತಿರ ನಡೆದು ಹೋದ ದಿನ ನನ್ನ ಅತ್ಯಂತ ಆಪ್ತವಾದ ನೆನಪಿನ ದಿನ. ಕೈಗಳನ್ನು ಅಗಲವಾಗಿ ಹರಡಿಕೊಂಡು ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ತೇಲಾಡುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ಏನೋ ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ ಹೊಡೆಯಿತು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುವಂತೆ ಒಂದು ಸಲ ಅವಳು ತನ್ನ ನೆತ್ತಿ ಮೇಲೆ ಮುಷ್ಟಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಳು. ನಮ್ಮ ಪುಟ್ಟ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಿಸಲ್ಪಟ್ಟಳು. ನೆಲದಲ್ಲಿ ನಾಲಿಗೆ ಹೊರ ಹಾಕಿ ಬಿದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದಳು. ಇದು ಆಕೆಯ ಅಭಿನಯಕ್ಕೆ ನಾಟಕೀಯ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಸೇರಿಕೊಂಡ ಸಂದರ್ಭ. ಈಗ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಹೃದಯಿ ಪ್ರಾಣಿ ಬರಬಹುದು, ಬಂದು ನಮ್ಮ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಬಹುದು ಎಂದು ನಾನು ಮೊದಲೇ ಊಹಿಸಿದ್ದೆ. ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಕಂಡ ದೃಶ್ಯ ನನ್ನನ್ನು ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತಳನ್ನಾಗಿಸಿತು.

ಇತರ ಮಕ್ಕಳೂ ಮೋನಾಳ ಅಭಿನಯದ ಜತೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳ–ತೊಡಗಿದರು. ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು (ಮೋನಾಳನ್ನು) ಎತ್ತಿಕೊಂಡರು. ಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಅವಳ ಸುತ್ತ ನಗುತ್ತಾ ಸಂಭ್ರಮಗೊಂಡರು. ಅವಳ ಅಣ್ಣ ಬಾದಲ್‌ನು ಹಕ್ಕಿಯ ಗರಿಗಳನ್ನು ಕೀಳುತ್ತಿರುವಂತೆ ನಟಿಸಿದ. ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಅವಳನ್ನು ನೂಲಿನ ಮಂಚದ ಮೇಲೆ ಮಲಗಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ತಾವು ಆಕೆಯನ್ನು ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಊಟಕ್ಕೆ ಅಡುಗೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಿದರು. ಮೋನಾಳಿಗೆ ನಗು ತಡೆಯಲು ಆಗಲಿಲ್ಲ. ಅವಳು ಬಿದ್ದು ಬಿದ್ದು ನಕ್ಕಳು. ಹೀಗೆ ಅವಳ ನಟನೆಯ ಆಟ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನ ನಂತರ ಅವಳು ಮತ್ತು ಹಳ್ಳಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಎಲ್ಲಾ ಸೇರಿ, ಭಿಲ್ ಪಂಗಡದ ಹುಡುಗರು ಹಕ್ಕಿಗಳು ಮತ್ತು ಮೊಲಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬೇಟೆಯಾಡಿ ತಮ್ಮ ಬಗಲ ಜೋಳಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಂಸಕ್ಕಾಗಿ ಒಯ್ಯುತ್ತಾರೆ ಎಂದೂ, ಇದೆಲ್ಲ ಇಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ಎಂದೂ ವಿವರಿಸಿದರು. ಈ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಆಚರಣೆ ಈಗಲೂ ಈ ಬಿಲ್ಲಾರ ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿದುಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಶರೀರ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ದೈನಂದಿನ ಬದುಕಿನ ಕತೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಮರುನಿರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಈ ಉದಾಹರಣೆ ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಅವರೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಹೆಣೆದ ಈ ಕತೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಮಹತ್ವವೊಂದನ್ನು ಮೌನವಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಇದರ ಹೊರತಾಗಿ ಇದು ಕೇವಲ ಅವರ ವಾಸ್ತವದ ಅನುಕರಣೆ ಆಗಿರದೆ, ಅದರ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನವೂ ಆಗಿತ್ತು; ಅವರು ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡಿದ್ದು ಅವರ ಬದುಕಿನ ಭಾಗವೇ ಆಗಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕೆ ಅವರು ಕಲ್ಪನೆಯ ಮಸಾಲೆ ಹಾಕಿದ್ದರು.

ಮೋನಾ ಮತ್ತು ಅವಳ ಸ್ನೇಹಿತರು ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ ಅವರದ್ದೇ ಆದ ಕಲ್ಪನಾ ಲೋಕ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಯು ಹೇಗೆ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧ ಮತ್ತು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾ ಮುಕ್ತ ಮತ್ತು ನಿರಂತರ ಮಾತುಗಾರಿಕೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಾನು ಗಮನಿಸಿದೆ. ಇದು ನನ್ನನ್ನು ಯೋಚನೆಗೆ ಹಚ್ಚಿತು. ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಆತಂಕರಹಿತವಾಗಿಸಲು ಮತ್ತು ರಂಜನೀಯವಾಗಿಸಲು ಇಂತಹ ನಾಟಕದ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ವಿಧಾನಗಳ ಕುರಿತು ಯೋಚಿಸಲು ಇದು ನನಗೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಸ್ಫೂರ್ತಿ ನೀಡಿತು.

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪ

ಇದರ ಪ್ರಕಾರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪದ ಯೋಜನೆಯೊಂದನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಕಾಲ್ಪನಿಕ / ನಾಟಕೀಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ಭಾಷಾ ಅನುಭವಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆನ್ನುವುದು ಇದರ ಉದ್ದೇಶ. ಇದನ್ನು ಅಂಗನವಾಡಿಗೆ ಹೋಗುವ ಮತ್ತು 1ರಿಂದ 3ನೇ ತರಗತಿವರೆಗಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಗುಂಪು ರಚಿಸಿ ಪ್ರಯೋಗ–ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಅಂದರೆ ಶಾಲೆಯ ಅನುಭವವೇ ಇಲ್ಲದ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಅನುಭವ ಇರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು.

ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪದ ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಮೂಲಕ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ವಿವರಿಸಲಾಯಿತು. ತಮಗೆ ಇಷ್ಟವಿರುವ ಹಾಗೆ ಆ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವರ್ತಿಸುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕೇಳಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಅವರಿಗೆ ಪರಿಚಿತವಾಗಿರುವ ಮತ್ತು ಸಾಂದರ್ಭಿಕವಾಗಿ ಪ್ರಸ್ತುತವಾಗಿರುವ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನೇ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ – ಮಳೆಗಾಲ, ಕಾಡು, ಸಂತೆ, ಜಾತ್ರೆ/ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಸಂಜೆಯ ಹೊತ್ತು ಇತ್ಯಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಯಿತು. ಮಳೆಗಾಲದ ಸಂದರ್ಭ ನೀಡಿದಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವೂ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುತ್ತಾ ಒಂದು ಸನ್ನಿವೇಶದಿಂದ ಅನೇಕ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ಹೊರತರುವುದನ್ನು ನೋಡುವುದೇ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ವಿಷಯ. ಕೆಲವರು ಓಡಿ ಮೇಲ್ಛಾವಣಿಯ ಕೆಳಗೆ ನಿಂತು ಮಳೆಯಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯುವವರಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ಕೋಲನ್ನೇ ಕೊಡೆಯಂತೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಮಳೆಯನ್ನೇ ತಬ್ಬಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ನಟನೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ಮನೆಯೊಳಗೆ ಕಟ್ಟಿನಿಂತ ಕೆಸರು ನೀರನ್ನು ಹೊರಹಾಕುವಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಪಾಡಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದವರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ಮೂಕವಾಗಿ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇತರರರು ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 15 ನಿಮಿಷ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ನಂತರ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಅಭಿನಯವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲು ಒಟ್ಟಾಗುತ್ತಿದ್ದೆವು. ಸ್ವ ವಿಮರ್ಶೆ ರೂಢಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಈ ಪ್ರಯತ್ನ ಶುರುಮಾಡಿದೆವು. ಅದು ಒಂದೆರಡು ಸಾಲುಗಳ ಅವಲೋಕನವೇ ಇರಬಹುದು.

ಒಂದು ವಾರದ ಬಳಿಕ ಅವರು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಈ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡರು. ಮೊದಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಶುರುಮಾಡಿದರು. ಸಣ್ಣ ಪ್ರಮಾಣದ ಉತ್ತೇಜನ ಕೊಟ್ಟರೆ ಮಕ್ಕಳು ಮುಕ್ತ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ, ಶಬ್ದಕೋಶಕ್ಕೆ ಒತ್ತುಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ನಿರೂಪಣೆಗೆ ಪ್ರಶಂಸೆ ಮತ್ತು ಉತ್ಸಾಹ ತಂದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಅಭಿನಯವನ್ನು ಮರು ನಿರೂಪಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಮುಂದಿನ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತಾರೆ; ಇದು ಭಾಷಾ ಕಲಿಕೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸಕಾಲಿಕ ವಿಚಾರ ಎಂದೇ ತೋರುತ್ತದೆ:

ಕೂಜನದ / ಶಬ್ದಗಳ ಅನುಕರಣೆಯ ಬಳಕೆ (ಅಣಕುಪದ)
ಶಬ್ದಗಳ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳು ಮಾತನಾಡುವಾಗ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಮತ್ತು ತಮಗೆ ಸಂಬಂಧ ಪಟ್ಟ ಶಬ್ದಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಗುಡುಗು ಮತ್ತು ಮಳೆ ಮತ್ತು ಎಲೆಗಳ ಚರಪರ ಶಬ್ದಗಳು ಅವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ವಿವರವಾಗಿ ಚರ್ಚೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ನಾವು ಸಾಧಾರಣ ಮಳೆಯ ಶಬ್ದದಿಂದ ಹಿಡಿದು ಮಹಡಿಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಮಳೆಯ ಶಬ್ದದವರೆಗೆ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿದೆವು. ಸಿಟ್ಟಾದ ನಾಯಿಯು ಗಾಯಗೊಂಡ ನಾಯಿಗಿಂತ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನಧ್ವನಿ ಹೊರಡಿಸುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿದೆವು.

ಬೇರೆಯವರ ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಅರಿಯುವುದು

ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವಾಗ, ಇತರ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳ ಪಾತ್ರಗಳ ಗುಣ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮಿಂಚಿನ ಪಾತ್ರದಲ್ಲಿ ನಟಿಸಿದ ಮಗು ತನ್ನ ಸುತ್ತ

ಇರುವವರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಹೊಡೆಯುವಂತೆ ಬೆದರಿಸುತ್ತದೆ – ಇವೆಲ್ಲ ಮಿಂಚಿನ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮತ್ತು ನೈಜರೂಪಕವಾಗಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹೇಗೆ ಅನುಭವಿಸುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬಹುದು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಅಭಿನಯವನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ನಿರೂಪಿಸುವುದು

ಅಭಿನಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಮಕ್ಕಳು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ತಮ್ಮ ಜೀವನದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಕತೆಗಳಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಳೆಗಾಲದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಮನೆಯೊಳಗಿನಿಂದ ಮಳೆಯ ನೀರನ್ನು ಹೊರಗೆ ಹಾಕುವಂತೆ ಅಭಿನಯ ತೋರಿದ ಹುಡುಗಿಯು ತನ್ನ ನಟನೆಯ ನೈಜ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಅನುಭವ ಹಂಚಿಕೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಿರೂಪಿಸಿದಳು.

ನಿರೂಪಣಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಸಂಕೀರ್ಣ ಭಾಷಾ ಬಳಕೆ (ಭೂತಕಾಲ, ವರ್ತಮಾನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುವುದು), ಸಾಹಿತ್ಯಕ ತಂತ್ರಗಳ ಅರ್ಥೈಸುವಿಕೆ (ಸ್ವಗತ, ರೂಪಕ, ಸಾದೃಶ್ಯ), ಸಾಂಕೇತಿಕ ಪ್ರತಿನಿಧೀಕರಣ ಮತ್ತು ಅಂತರ್ ವ್ಯಕ್ತೀಯ ಸಂವಹನ ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಸಾಹಿತ್ಯಕ ಮತ್ತು ಭಾಷಿಕ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಹೇಗೆ ಈ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟ ಅಡಿಗಲ್ಲಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಈ ಒಳನೋಟಗಳು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಸಾರಾಂಶ

ಈ ಬಗೆಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ರೂಪದ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟವನ್ನು ನಂತರ ಇತರ ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸಲಾಯಿತು. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಗುಂಪು ದೃಶ್ಯಾಭಿನಯ ಮಾಡುವಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಅದನ್ನು ಕೇವಲ ಅವಲೋಕಿಸಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಕಥೆಗಳನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸಿದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವ ಕಾರಣದಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೊಸ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇದೇ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲಾಯಿತು. ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳು, ನಿರೂಪಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಹೊಸದಾಗಿ ಕಲಿತ ಶಬ್ದಸಂಪತ್ತು ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಮರುಪರಿಶೀಲಿಸಬಹುದಾದ ಚಾರ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಚಿತ್ರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಚಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಚಾರ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿನ ಬರವಣಿಗೆಗಳನ್ನು ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸ – ಬಹುದಾದವುಗಳಾಗಿದ್ದು, ಅವು ವೈಯಕ್ತಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿ. (2 ಮತ್ತು 3ನೇ ತರಗತಿಯ) ಮಕ್ಕಳು ಇದನ್ನು ಬಹಳ ಬೇಗ ಭೇದಿಸಲು ಸಮರ್ಥರಾದರು.

ಕೊನೆಯದಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು ಎಂದರೆ ಅವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿಗೆ ಧ್ವನಿಯಾಗುವ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಅವಕಾಶ ಅವರಿಗೆ ಇದೆ ಎನ್ನುವುದೇ ಆಗಿದೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟವು ಅವರಿಗೆ ನೆರವಾಗಬಲ್ಲ ಸೂಕ್ತ ಉಪಕರಣವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಅದು ಹಿರಿಯರಿಗೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಮಸೂರವನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

* ಗೌಪ್ಯತೆಯನ್ನು ಕಾಪಾಡುವ ಸಲುವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕೊನೆಯ ಟಿಪ್ಪಣಿ:
ನಾನು ನಟಿಸುವ ಆಟವನ್ನು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಟ ಅಥವಾ ಸಾಂಕೇತಿಕ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ನಟನೆಯ ಆಟವು ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮಗು ವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನು ನಂಬುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಇತರೆ ಜನರ, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಥವಾ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅಭಿನಯಿಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನೆಯ ವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದರ ಸುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಂಕೇತಗಳನ್ನಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪರಾಮರ್ಶನ

i Pretend play, also known as imaginative play or symbolic play, starts in early childhood and involves the child creating make-believe realities and enacting different people, animals, or places. Objects around them are used as symbols to represent their imagined realities.



ವೈಷ್ಣವಿ ವಿ. ಅವರು ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಅವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ (ಇಂಗ್ಲಿಷ್) ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವೀಧರರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಸಾಹಿತ್ಯ, ಭಾಷಾ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನ, ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ– ಇವು ಅವರ ಆಸಕ್ತಿಯ ವಿಷಯಗಳಾಗಿವೆ.
ಇವರನ್ನು vaishnavi.v@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಬಾಲಕೃಷ್ಣ ಹೊಸಂಗಡಿ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೂ ಆಟ ಅಗತ್ಯ

ವಿವೇಕ್ ಸುಂದರ್ ಪಿಳ್ಳೈ

ಪುದುಚೆರಿಯ ವಲಯವೊಂದರ ಶಿಕ್ಷಕರೊಡನೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಬೋಧನೆ ಕುರಿತ ಮೂರು ತಿಂಗಳ ನಿರಂತರ ಕಲಿಕೆ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವು (ಸಿಇಪಿ) ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. ಹಲವು ತಿಂಗಳುಗಳ ಲಾಕ್‌ಡೌನ್ ಬಳಿಕ ಶಾಲೆಗಳು ಆಗಷ್ಟೇ ಆರಂಭವಾಗಿದ್ದವು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರೊಡನೆ ಮುಖಾಮುಖಿ ಕಾರ್ಯಾಗಾರ ನಡೆಸುವ ಸಂದರ್ಭ ದೊರೆತದ್ದರಿಂದ ನಾವೆಲ್ಲರೂ ಖುಷಿಯಾಗಿದ್ದೆವು. ಮೊದಲನೇ ಅಧಿವೇಶನದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಭೇಟಿ ಹಾಗೂ ಪುನರ್ಮನನ (scaffolding) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳೆಂದು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡೆವು. ಆದರೆ ಎರಡನೇ ಅಧಿವೇಶನದ ನಂತರ, ನಾವು ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಭೇಟಿಗೆ ಸಿದ್ಧವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮುನ್ನವೇ ಶಾಲೆಗಳು ಮತ್ತೆ ಮುಚ್ಚಲ್ಪಟ್ಟವು.

ತಾವು ಈಗಾಗಲೇ ಕಲಿತಿರುವುದನ್ನೇ ಅನುಷ್ಠಾನಗೊಳಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗದ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಇರುವಾಗ, ಅವರನ್ನು ಮತ್ತೆ ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು? ಶಾಲೆಗೆ ಮತ್ತೆ ವಾಪಸಾಗುವ ಮಕ್ಕಳು ಎದುರಿಸುವ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿನ ಅಂತರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಲು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು? ನಾವು ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಕುರಿತು ಆಲೋಚಿಸುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ, ಸಿಇಪಿಯ ವಾಟ್ಸ್‌ಆಪ್ ಗುಂಪನ್ನು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾಗಿಡಲು ಶಿಕ್ಷಕರೊಡನೆ ಕೆಲವು ಭಾಷಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಬಗ್ಗೆ ಆಲೋಚಿಸಿದೆವು. ನಾವು ಈ ಮೊದಲು ಕೆಲವು ಬೋಧನಾ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ತಮ್ಮ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಹ್ವಾನಿಸಿದ್ದರೂ, ಶಿಕ್ಷಕರಿಂದ ತೀರ ಕಡಿಮೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿತ್ತು. ಆಟಗಳು, ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಬಹುದು ಎಂದು ನಾವು ಭಾವಿಸಿದೆವು

ಈ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳು ಕ್ರಮೇಣ ಶಿಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸಿದವು ಹಾಗೂ ಹೇಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲಾರಂಭಿಸಿದರು ಎಂಬುದನ್ನು ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ.

ರಿಬಸ್ ಚತುರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು:

ಅಕ್ಷರಗಳು ಹಾಗೂ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ರಿಬಸ್ ಚತುರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಾವು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ವಾಟ್ಸ್‌ಆಪ್ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಂಡೆವು.



ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮೊದಲಿನ ಚಿತ್ರದ ಉತ್ತರ "Green with Envey" ಎಂದಾದರೆ, ಉಳಿದವುಗಳ ಉತ್ತರವೇನು?

ಇಬ್ಬರು ಶಿಕ್ಷಕರು ತಕ್ಷಣ ಉತ್ತರ ನೀಡಿದರು. ಆದ್ದರಿಂದ ನಾವು ಇನ್ನಷ್ಟು ಚತುರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡೆವು. ಮತ್ತೆ ಮೂವರು ಶಿಕ್ಷಕರು ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರ್ಪಡೆಯಾದರು. ಅವರ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಸರಳವಾದ ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ, ಎಲ್ಲ ಉತ್ತರಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕ ಸ್ಮೈಲಿ, ಜಿಫ್ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಉತ್ತೇಜಿಸಿದೆವು ಮತ್ತು ಅವರು ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ ನೀಡಿದಾಗ, ಅದನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಹೇಳುವ ಬದಲು ಅವರಿಗೆ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಸುಳಿವು ನೀಡಿ, ಸರಿ ಉತ್ತರ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾದೆವು.

ಭಾಷಾ ಒಗಟುಗಳು: ಮಾರನೇ ದಿನ ಶಿಕ್ಷಕರು ಉತ್ತರ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಅಂತರ್ಜಾಲದ ನೆರವು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು ಎಂಬ ಷರತ್ತು ಹೇರಿ, ಕೆಲವು ಭಾಷಾ ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡೆವು.

ನೀವು ಕೆಳಗಿನ ಒಗಟುಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರ ನೀಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಿರಾ?

1. "T" ಇಂದ ಆರಂಭವಾಗುವ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನ ವಾರದ ನಾಲ್ಕು ದಿನಗಳು ಯಾವುವು?
2. ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವಾಗಲೂ ತಪ್ಪಾಗಿ ಕಾಗುಣಿತ ಹೇಳುವ ಪದ ಯಾವುದು?
3. 4 ಅಕ್ಷರಗಳಿಂದ ರಚಿಸಲಾಗುವ, ಆದರೆ 3 ರಿಂದ ರಚಿತವಾಗಿರುವ ಪದ ಯಾವುದು? 8 ಅಕ್ಷರಗಳೊಂದಿಗೆ ಬರೆಯುವುದಾದರೂ 4 ರಿಂದ ಆಗಿರುವ, ಅಪರೂಪವಾಗಿ 6 ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು 5 ಅಕ್ಷರಗಳಿಂದ ಬರೆಯಲಾಗದ ಪದ.
4. ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ, "ನನಗೆ ಸೋದರ–ಸೋದರಿಯರಿಲ್ಲ. ಆದರೆ, ಆ ಮನುಷ್ಯನ ತಂದೆ ನನ್ನ ತಂದೆಯ ಮಗ'. ಆತ ಯಾರ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದಾನೆ?

ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಹೊಸ ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೇರ್ಪಡೆಯಾದರು. ಅವರು ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದಂತೆ, ಇನ್ನಷ್ಟು ಒಗಟುಗಳನ್ನು ನೀಡಿದೆವು; ಕ್ಲಿಷ್ಟತೆಯನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಹೆಚ್ಚಿಸಿದೆವು.

ಸಾದೃಶ್ಯದ ಚತುರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು:

ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಸಕ್ತಿ ತೋರಿಸುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ, ಎಲ್ಲರೂ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ, ಒಂದು ಸಮಯವನ್ನು ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಿದೆವು. ಅವರಿಗೆ ಕೆಲವು ಸಾದೃಶ್ಯದ

ಚತುರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ, ಅವುಗಳ ಸ್ಪಷ್ಟ ಉತ್ತರ ಅಂತರ್ಜಾಲದಲ್ಲಿ ಸಿಗದ ಕಾರಣ, ಅಂತರ್ಜಾಲವನ್ನು ಬಳಸಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಟ್ಟೆವು: ಹೀಗಿದ್ದರೂ, ಅವರು ಮನಸಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಅಗತ್ಯವಿತ್ತು. ಈ ಚತುರ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು: ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾದವು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರು ಒಂದು ಗಂಟೆಗೂ ಅಧಿಕ ಕಾಲ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲರೂ 'ಮಿದುಳನ್ನು ಚುರುಕು'ಗೊಳಸುವ ಚತುರ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ನಮಗೆ ಧನ್ಯವಾದ ಹೇಳದರು.

ಕೆಳಗಿನವಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ ಹೇಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ:

109 Import : Export :: Expenditure : ?

- A. Deficit
- B. Revenue
- C. Debt
- D. Tax

110 Country : President :: State : ?

- A. Governor
- B. Minister
- C. Chief Minister
- D. Citizen

111 Bread : Yeast :: Curd : ?

- A. Fungi
- B. Bacteria
- C. Germs
- D. Virus

ಹಸುಗಳು ಮತ್ತು ಹೋರಿಗಳು: ಹಸುಗಳು ಮತ್ತು ಹೋರಿಗಳು ಆಟವನ್ನು ಹೇಗೆ ಆಡುವುದು ಎನ್ನುವ ವಿಡಿಯೋ ಮಾಡಿ, ಅದನ್ನು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಂಡೆವು. "ಹೋರಿ" ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿರುವ ಸರಿಯಾದ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಹಾಗೂ "ಹಸು" ತಪ್ಪು ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರುವ ಸರಿಯಾದ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆಳಗಿನ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನೀಡಿದ ಅಂಕಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ?

ROAD	1 bull
COAT	1 bull
COST	1 bull, 1 cow
GOAT	1 bull, 1 cow

ಮಾರನೇ ದಿನ ಕೆಲವು ಮೂರಕ್ಷರದ ಸರಳ ಪದಗಳಿಂದ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದೆವು. ಅವರಿಗೆ ಆಟದ ರುಚಿ ಹತ್ತಿಸಿದ ಬಳಿಕ, ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಅಕ್ಷರಗಳ ಪದಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟೆವು. ಇದು ಕಷ್ಟವಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳದಾಗ, ಸುಳಿವು ನೀಡಿದೆವು: ಬಳಿಕ ಅವರು ಅವುಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದರು. ಅವರ ಆಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿತು. ಅಂತಿಮವಾಗಿ, ಅವರಿಗೆ "ಮಾಸ್ಟರ್ ಮೈಂಡ್" ಹೆಸರಿನ ಹಲಗೆ ಆಟ (ಬೋರ್ಡ್ ಗೇಮ್) ಪರಿಚಯಿಸಿದೆವು. ಇದರಲ್ಲಿ ಪದಗಳ ಬದಲು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗಿತ್ತು. ಈ ಆಟಿಕೆಯನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಖರೀದಿಸಬಹುದಾಗಿತ್ತು ಮತ್ತು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಟುಂಬದ ಸದಸ್ಯರೊಂದಿಗೆ ಆಡಬಹುದಿತ್ತು.

ಯಾವುದು ಸರಿಯಾದ ಪದ?:

ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ Tram, Windmill ಸರಳ ಪದಗಳನ್ನು ಊಹಿಸಲು ಹೇಳ, ಅನಂತರ ಕಠಿಣ ಪದಗಳಾದ Irresponsible, witness ಇತ್ಯಾದಿಗೆ ಮುಂದುವರಿದೆವು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಇಷ್ಟಪಟ್ಟರೆಂದರೆ, ಮರುದಿನವೂ ಇದೇ ಆಟ ಆಡಿದೆವು: ಈ ಬಾರಿ"ಸರಿಯಾದ ಪದ' ವನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರೇ ಆಲೋಚನೆ ಮಾಡಿ ಹೇಳಲು ಬಿಟ್ಟೆವು.

ಇವು ಸುಳಿವುಗಳಾದರೆ ಸರಿಯಾದ ಪದ ಯಾವುದು?:

Amusing, Comical, Funny, Witty, Joke:

ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರ್ಪಡೆಗೊಂಡು ಆಗಾಗ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಂಖ್ಯೆ 7 ಆಗಿತ್ತು. ಇನ್ನಷ್ಟು ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೇರುವುದನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಲು, ಇಂಥ ಆಟಗಳ ಹಿಂದಿನ ತರ್ಕವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡೆವು: ಇವು ಸ್ವತಃ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೂ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ, ವಿನೋದಮಯ ಹಾಗೂ ಜ್ಞಾನದಾಯಕವಾಗಿರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಅವರಿಗೆ ತರಗತಿಗಳ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬೇಕಾದ ಸಾಧನಗಳು ಹಾಗೂ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಇವು ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ.

ಪದ ರಚನೆ ಆಟಗಳು: ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪದದ ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರ / ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು, ಅದನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಎರಡು ಹಾಗೂ ಮೂರು ಪದಭಾಗ (syllable)ಗಳ ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಹೇಳದೆವು. ಈ ಸುಳಿವು ಬಳಸಿಕೊಂಡು, ನನ್ನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿರುವ ಪದ ಯಾವುದು ಎಂದು ಊಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ವರಗಳಾದ S, T ಮತ್ತು M ಇದ್ದು, ಅದು ಕರ್ತವ್ಯ(ಡ್ಯೂಟಿ)ಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಪದ ರಚನೆ ಆಟವೆಂದರೆ, ಕೊಟ್ಟ ಪದದಿಂದ ಒಂದು ಅಕ್ಷರ ತೆಗೆದುಹಾಕಿ / ಸೇರಿಸಿ / ಬದಲಿಸಿ ಹೊಸ ಪದಗಳ ಸೃಷ್ಟಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ನಾವು "Team ಪದ ಕೊಟ್ಟು ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಬದಲಿಸಿ, ಇನ್ನೂ ಐದು ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಸೂಚಿಸಿದೆವು. ಒಬ್ಬರು ಶಿಕ್ಷಕರು TEAM-BEAM-BEAT-BOAT-BOOT-HOOT ಎಂಬ ಪದಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿದರು, ಅವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಪೋಣಿಸಿ, The TEAM followed the HOOT Sound in BOAT with BOOTS and BEAMED with BEAT, ವಾಕ್ಯವನ್ನು ರಚಿಸಿದರು.

ಫಲಿತ:
ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅದೇ ತರಹದ ಇನ್ನಿತರ ಆಟಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ ಎರಡು ವಾರಗಳೊಳಗೆ ಫಲಿತಾಂಶ ಸ್ಫುಟವಾಗಿ ಕಾಣತೊಡಗಿತು. ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ಆರರಿಂದ ಏಳು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮೊದಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ನೇಹಿತರಾದರು. ನಾವು ಅವರನ್ನು ದೂರವಾಣಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಪರ್ಕಿಸಿದಾಗ, ಅವರ ಧ್ವನಿಯಲ್ಲಿ ಸಡಗರ ಕಂಡುಬಂತು. ಬಹಳ ಕಾಲದ ಬಳಿಕ ನನ್ನ ಮಿದುಳನ್ನು ಬಳಸಿದೆ ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರು ಹೇಳಿದರು. ಪ್ರತಿದಿನ ಈ ಆಟಗಳಿಗಾಗಿ ಕಾಯುತ್ತಿರುತ್ತೇನೆ ಎಂದು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಹೇಳಿದರೆ, ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದ್ದರಿಂದ, ಆಟದ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಿಸಬೇಕೆಂದು ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಕೇಳಿ-ಕೊಂಡರು. ತಾನು ನೇರವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೂ, ತನಗೆ ಸಮಯವಿದ್ದಾಗ ಅದನ್ನು ನೋಡಿ ಆಡಿದೆ ಎಂದು ನಾಲ್ಕನೆಯ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಹೇಳಿದರು. ಅನಂತರ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಸಿಇಪಿಯ ೩ನೆಯ ಹಾಗೂ ಕೊನೆಯ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಶಿಕ್ಷಕರ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ ಎದ್ದುಕಾಣುವಂತೆ ಮೊದಲಿಗಿಂತ ಉತ್ತಮವಾಗಿತ್ತು.

ಅವರು ತಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿನ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡರು, ಪಾಠಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡರು ಹಾಗೂ ಉತ್ತಮ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ ನೀಡಿದರು. ಈ ಆಟಗಳು ಅವರ ಹೃದಯವನ್ನು ಮೀಟಿದ್ದವು ಮತ್ತು ನಮ್ಮಗಳ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಉತ್ತಮ-ಗೊಳಿಸಿದ್ದವು.

ನನ್ನ ಪರ್ಯಾಲೋಚನೆ:

ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತೇವಾದರೂ, ನಮ್ಮ ಕಾಳಜಿ ಇರುವುದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮೇಲೆ. ಮತ್ತು, ಇದರಿಂದಾಗಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಪ್ರಸ್ತುತ ಗುಣಮಟ್ಟ (ಅವರು ಎಚ್ಚರವಿರುವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿ) ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಅವರ ಭವಿಷ್ಯದ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನೂ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಮಗಿದೆ. ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಆರ್ಥಿಕವಾಗಿ ಸುಭದ್ರವಾದ ಸರ್ಕಾರಿ ಉದ್ಯೋಗ-ದಲ್ಲಿರುವ ಸ್ವತಂತ್ರ ಪ್ರಬುದ್ಧರೆಂದು ನೋಡುವುದರಿಂದ, ಅವರ ಬಗ್ಗೆ ನಮಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮೇಲಿರುವಷ್ಟು ಕಾಳಜಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗಾಗಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಉತ್ತಮ ಕಲಿಕಾ ಅನುಭವ ನೀಡ-ಬೇಕೆಂಬ ನಮ್ಮ ಗುರಿಯನ್ನು ತಲುಪಲು ಇರುವ ಮಾರ್ಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಎಂದು ನಾವು ಭಾವಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ. ಆದರೆ, ಮೇಲಿನ ಅನುಭವ ಅದು ಹಾಗಲ್ಲ ಎಂದು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟಿತು.

ತಮ್ಮ ನಂಬಿಕೆಗಳು ಹಾಗೂ ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ನೋಡದೆ, ಅವರನ್ನು ಗಮನಿಸುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಸಂವಾದದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯಬಲ್ಲ, ಕಲಿತದ್ದನ್ನು ಪರಿಷ್ಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ ಹಾಗೂ ಹೊಸ ಕಲಿಕೆ ಮಾಡಬಲ್ಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಸ್ವಾಯತ್ತ, ತಾರ್ಕಿಕ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಎಂದು ನಾವು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಿದೆ. ಅವರು ಫಲಿತಾಂಶ ನೀಡುವ ವೃತ್ತಿಪರರು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಎಲ್ಲರಂತೆ ನಾನಾ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಮತ್ತು ಹಲವು ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ನಿಭಾಯಿ-ಸುತ್ತಿರುವ ಮನುಷ್ಯರು ಎಂದು ನೋಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರ ಅಗತ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿರಾಮ, ತಮಾಷೆ ಮತ್ತು ಆಟ ಇರಬೇಕಿದ್ದು, ಕಲಿಸುವ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚು ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹೊಂದಲು ಇದು ಇನ್ನೊಂದು ಮಾರ್ಗವೆಂದಾದರೂ ಬೇಕಾಗಿದೆ.

ಉತ್ತರಗಳು: ರಿಬಸ್: Broken Promise, A Friend in need; Travel over seas

ಒಗಟುಗಳು: Tuesday, Thursday, Today, Tomorrow, Incorrectly, ಇದೊಂದು ಪ್ರಶ್ನೆಯಲ್ಲದ ಕಾರಣ ಉತ್ತರದ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ: ಆತನ ಮಗ
ಸಾದೃಶ್ಯತೆ: ಬಿ,ಎ,ಬಿ
ಹಸುಗಳು ಮತ್ತು ಹೋರಿಗಳು: SONG
ಸರಿಯಾದ ಪದ ಯಾವುದು?: Humour
ಪದ ರಚನೆ ಆಟಗಳು: Must

ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು: Cows and bulls game:https://youtu.be/ydpnUviPPWE

ಮೂಲಗಳು: ರಿಬಸ್ ಒಗಟು: ರಿಬಸ್ ಪಜಲ್ಸ್: ಜೈನ್‌ಕೋ ಪಬ್ಲಿಷರ್ಸ್, ದಿಲ್ಲಿ
ಭಾಷಾ ಒಗಟುಗಳು ಲಾಂಗ್ವೇಜ್ ರಿಡಲ್ಸ್: ಇಂಟರ್ನೆಟ್‌ನ ನಾನಾ ತಾಣಗಳು
ಸಾದೃಶ್ಯದ ಒಗಟುಗಳು: ಅನಾಲಜಿ ಪಜಲ್ಸ್, ಜೈನ್‌ಕೋ ಪಬ್ಲಿಷರ್ಸ್, ದಿಲ್ಲಿ

ವರ್ಲ್ಡ್ ಸ್ಕ್ರ್ಯಾಂಬಲ್: <https://www.treevalleyacademy.com/back-to-school-unscramble/>



ವಿವೇಕ್ ಸುಂದರ್ ಪಿಳ್ಳೈ ಪಾಂಡಿಚೆರಿಯ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿ(ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆ). ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷದಿಂದ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಪರ್ಯಾಯ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗ್ಗೆ ತೀವ್ರ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ, ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಹಾಗೂ ಪರಿಪೂರ್ಣವಾಗಿಸುವ ಮಾರ್ಗಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸದಾ ಚಿಂತನೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು vivek.pillai@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸ ಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮಾಧವ ಐತಾಳ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಜಯಕುಮಾರ್ ಮರಿಯಪ್ಪ**

ವಿಜ್ಞಾನ ತರಗತಿಗಾಗಿ ಆಟಗಳು

ಶಾಂಭವಿ ನಾಯಕ್

ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವು ನನಗೆ ಬಲು ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ವಿಷಯ. ಜೀವ ವಿಜ್ಞಾನವು ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ವಿಸ್ಮಯವಾಗಿದೆ. ಒಂದೇ ಒಂದು ಜೀವಕೋಶವು ಬೆಳೆದು ಹೇಗೆ ಇಡೀ ಮನುಷ್ಯನಾಗಿ ರೂಪ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ, ಜೇನುಹುಳುಗಳು ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಹೇಗೆ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಸುತ್ತವೆ, ಗಿಡವು ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕಿಗೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪಂದಿಸುತ್ತದೆ. ಇತರರು ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವ ಯತ್ನವಾಗಿ 2016ರಲ್ಲಿ ನಾನು ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ (ನನ್ನ ಗ್ರಾಮದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿದ್ದ) ಸಿಂಧು ದುರ್ಗದ ಗ್ರಾಮೀಣ ಶಾಲೆಯಾದ ಶ್ರೀ ದೇವಿ ಸಿಂಗ್ ಸತೇರಿ ಪ್ರೌಢಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಜೀವವಿಕಾಸವನ್ನು ಕಲಿಸಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ. ತರಗತಿಯ ಪಾಠಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ತಾತ್ವಿಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ವಿಧಾನವು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಲ್ಲ ಎಂದು ನಾನು ಯಾವಾಗಲೂ ಭಾವಿಸಿದ್ದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತರಗತಿಯ ಪಾಠವನ್ನು ಗಮನವಿಟ್ಟು ಕೇಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತಿತ್ತು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಸಂಗತಿಗಳ ಸರಮಾಲೆಯಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾ ಹೋದರೆ ಅದು ಜೈವಿಕ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ಚಾಲನೆ ನೀಡುವ ಸಂಕೀರ್ಣ ಕೋಶೀಯ ಮತ್ತು ಆಣ್ವಿಕ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಯುಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಜೀವವಿಕಾಸದ ಬೋಧನೆಗೆ ಮಾತ್ರವೇ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಮಾತಲ್ಲ. ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹಲವಾರು ಉಪನ್ಯಾಸಗಳು ಅಥವಾ ಪ್ರಯೋಗಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕಾದರೆ ಹೋಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ದುಬಾರಿ ಎನಿಸಿದ ಮೂಲಭೂತ ಸೌಕರ್ಯ ಮತ್ತು ತರಬೇತಿ ಬೇಕು. ಇದು ಗ್ರಾಮೀಣ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವಾಗಲೂ ದೊರೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಮೂರನೇ ಆಯ್ಕೆ ಎಂದರೆ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಲಿಸುವುದು (ಗೇಮಿಫಿಕೇಶನ್). ಇದು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ಅವರ ಗಮನ ಸೆಳೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ.

ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಷಯವನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಹಂಚಿಕೊಂಡು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಯಂ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸಲು ಮತ್ತು ಪರ್ಯಾಲೋಚಿಸಿ ಪಡೆಯಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ನಾನು ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರ ಆಧಾರಿತ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿದೆ. ಆದರೆ ಭೌತಶಾಸ್ತ್ರ ಅಥವಾ ರಸಾಯನಶಾಸ್ತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳು ಮಾತ್ರವೇ ದೊರೆತವು. ಹೀಗಾಗಿ ನಾನು ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಸುವ ದಾರಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಯಾವುದೇ ಅನುಭವ ಇಲ್ಲದ ಕಾರಣ, ಆಟಗಳು ಹೊಂದಿರಬೇಕಾದ ತತ್ವಗಳನ್ನು ನಾನು ಮೊದಲಿಗೆ ರೂಪಿಸಿದೆ.

ಪ್ರಾರಂಭ

ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ನನಗೆ ದೊರಕಿದವು. ನನ್ನ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೆ ಚಾಲನೆ ನೀಡಲು ಇವು ನೆರವು ನೀಡಿದವು. ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆ ಎಂದರೆ ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಮಾನದಂಡಗಳನ್ನು ಬೋಧಿಸುವುದು. ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರವು ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಬಹು ಮುಖ್ಯಮಿತಿ ಎಂದರೆ, ಜೀವಕೋಶದ ಮೇಲ್ಮೈಯಿಂದ ಉದ್ದೇಶಿತ ಕೋಶಾಂಗ (organelles)ಗಳತ್ತ ಪೋಷಕಾಂಶಗಳು ಸಾಗಲು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಸಮಯ. ಪೋಷಕಾಂಶವು ಉದ್ದೇಶಿತ ತಾಣದತ್ತ ನಿಗದಿತ ಸಮಯದೊಳಗೆ ತಲುಪದೆ ಇದ್ದರೆ ಜೀವಕೋಶವು ಸಾವನ್ನಪ್ಪಬಹುದು. ಪೋಷಕಾಂಶಗಳು ಚಲಿಸಲು ಇರುವ ಒಂದು ದಾರಿ ಎಂದರೆ ಪ್ರಸರಣ (diffusion). ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ನಕಲು ಮಾಡಲು ಇರುವ ಒಂದು ಸರಳ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ, pH ಇಂಡಿಕೇಟರ್‌ನಿಂದ ತುಂಬಿದ ವಿವಿಧ ಗಾತ್ರದ ಅಗರೋಸ್ ಘನಾಕೃತಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು. ಈ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಆಮ್ಲವೊಂದರಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದಾಗ, pH ಬದಲಾವಣೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ತುಣುಕು ದೊಡ್ಡದಾಗಿದ್ದರೆ, ತಿರುಳಿಗೆ ತಲುಪಲು ಸಮಯ ತಗಲುವ ಕಾರಣ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯುಂಟಾಗಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸರಳವಾಗಿ ವಿವಿಧ ಗಾತ್ರದ ಅಗರೋಸ್ ರಚಿಸಲು ಹೇಳಬಹುದು. ತುಣುಕುಗಳು ತಯಾರಾದಾಗ ಯಾರ ತುಣುಕಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದರ ಕುರಿತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನುಂಟು ಮಾಡಬಹುದು. ಎರಡು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಸಲು ಇದೊಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ, ಜೀವಕೋಶಗಳು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅವು ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಮೂರು ಆಯಾಮಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಜೀವಕೋಶಗಳ ಗಾತ್ರವು ದೊಡ್ಡದಾಗಿದ್ದಷ್ಟೂ, ಅದರೊಳಗೆ ಪೋಷಕಾಂಶಗಳು ಚಲಿಸಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಜೀವಕೋಶದೊಳಗಿನ ಅನೇಕ ಆಣ್ವಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಸಮಯವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುವುದರಿಂದ, ಪೋಷಕಾಂಶಗಳ ವರ್ಗಾವಣೆಯನ್ನು ಪರ್ಯಾಪ್ತಗೊಳಿಸಲು ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಗರೋಸ್ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ಇಲ್ಲದ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ, ಬೀಟ್ರೂಟ್ ತುಂಡುಗಳು ಅಥವಾ ವರ್ಣರೇಖನದ ಕಾಗದಗಳ (chromatography paper) ಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಇದೇ ರೀತಿಯ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಕೆಲವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಜೊತೆ ನಾನು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿದೆ. ಅವರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯು, ತತ್ವಗಳನ್ನು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿದಾಗ ದೊರೆಯುವ ಲಾಭವನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟಿತು. ಈ ಅಗರೋಸ್

ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಅವರು ಮೋಜನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದರು. ಬಣ್ಣಗಳು ಬದಲಾಗುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಅವರು ಅಚ್ಚರಿಗೆ ಒಳಗಾದರು. ಈ ಸರಳ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರದ ಪ್ರಮುಖ ವಿದ್ಯಮಾನ ಒಂದಕ್ಕೆ ಹೇಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಅರಿತುಕೊಂಡಾಗ ಪರಮೋತ್ಸಾಹ ತೋರಿದರು. ಈ ಪ್ರಯೋಗವನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ, ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ನಾನು ಬಳಸಬಹುದಾದ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡೆ.

ಆಟ ರೂಪಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ತತ್ವಗಳು

ಆಟಗಳು ಕೇಂದ್ರ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಬೋಧಿಸಬೇಕು.

ಆಟಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತನೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಅದರ ಉದ್ದೇಶಿತ ಫಲಿತಾಂಶ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ದತ್ತಾಂಶವನ್ನು ಕಲಿಯಬೇಕೇ ಅಥವಾ ತತ್ವವನ್ನು ಕಲಿಯಬೇಕೆ? ಎರಡನ್ನೂ ಕಲಿಸಲು ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಬಹುದಾದರೂ, ಆಟಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತನೆಯ ಹಿಂದಿನ ನನ್ನ ಉದ್ದೇಶ ಮೂಲ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಸುವುದಾಗಿತ್ತು. ನಂತರ ಇದನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಜೈವಿಕ ವಿದ್ಯಮಾನಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದಾಗಿರಬೇಕು. ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಅದರ ಮೂಲ ತತ್ವಗಳಿಗೆ ಭಟ್ಟಿ ಇಳಿಸಿದರೆ ಅದು ಆಟದ ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸಂಸ್ಕರಿಸಲು ನೆರವು ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ಇದು ಗಾತ್ರ ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣದ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಈ ಮೂಲತತ್ವವನ್ನು ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದು. ಇದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಅಂಜಿಕೆಯ ವಿಷಯವಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಒಮ್ಮೆ ಮೂಲತತ್ವವನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಂಡರೆ ಇದನ್ನು ಅನೇಕ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದು.

ಆಟಗಳೆಂದರೆ ಪರಸ್ಪರ ಹಂಚಿಕೊಂಡು ಕಲಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಪರಿಶೋಧನೆ

ಈ ಆಟಗಳ ಮೂಲ ಸೂತ್ರವೆಂದರೆ ಪರಸ್ಪರ ಹಂಚಿಕೊಂಡು ಕಲಿಯುವುದು. ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿ ಒಗಟನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು, ಸಂಕೇತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಅಥವಾ ಜಟಿಲ ಮಾರ್ಗಜಾಲದಲ್ಲಿ ದಾರಿಯನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳ ತಪ್ಪುಗಳು ಅಥವಾ ಯಶಸ್ಸುಗಳಿಂದ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಳು ಈ ಕಲಿಕೆಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು ಹಾಗೂ ಆಟವು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಈ ಕಲಿಕೆಯ ಕುರಿತು ಪರ್ಯಾಲೋಚನೆ ಮಾಡಲು ಸಮಯಾವಕಾಶ ರೂಪಿಸಬೇಕು.

ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಪ್ಪದೇ ದೊಡ್ಡ ಗಾತ್ರದ ಅಗರೋಸ್ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ದೊಡ್ಡ ಗಾತ್ರ ಮಾಡಿದರೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲುವು ಸಾಧಿಸಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಹಂಚಿಕೊಂಡ ಕಲಿಕೆಯು ಇಡೀ ತರಗತಿಗೆ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಮತ್ತು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಳು ಮೋಜಿನಿಂದ ಕೂಡಿರಬೇಕು

ಆಟದ ಮೂಲ ಉದ್ದೇಶವು ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಆಗಿದ್ದರೂ, ಇದರಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಪ್ರಮುಖ ಫಲಿತಾಂಶವೆಂದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುವ ಮೋಜು. ಇದು ಗುಂಪು ಅಥವಾ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿರಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಚಿತ್ರಕಲೆ ಅಥವಾ ಮೂಕಾಭಿನಯದಂತಹ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟವು ಒಳಗೊಂಡಿರಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವರು ಮೋಜನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವಾಗ ಅವರು ಕಲಿಕಾ ಅನುಭವದ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ಅಗರೋಸ್ ತುಣುಕುಗಳ ಆಕಾರ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರ ಎಷ್ಟಿರಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಯೋಚಿಸುವಲ್ಲಿ ಮೋಜು ಅಡಗಿದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಒಬ್ಬರೇ ಅಥವಾ ಒಂದು ತಂಡವಾಗಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸ-ಬಹುದು ಮತ್ತು ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ತಮ್ಮ ಸೃಜನ-ಶೀಲತೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ವಿಸ್ತರಣದ ಈ ತತ್ವವನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೂ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಅಗರೋಸ್‌ನಿಂದ ನಕ್ಷತ್ರ ಅಥವಾ ಗೋಳಾಕಾರದ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ರಚಿಸುವಾಗ ಸಿಕ್ಕ ಮೋಜನ್ನು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಳು ನಮ್ಯತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು

ಎಲ್ಲಾ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಭೌತಿಕ ಮೂಲಭೂತ ಸೌಕರ್ಯವು ಇರದು. ಒಂದೇ ಶಾಲೆಯೊಳಗೂ, ಉದ್ದೇಶಿತ ತರಗತಿಯ ಸಂಖ್ಯಾಬಲ ಮತ್ತು ವರ್ಗವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಆಟದ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನತೆ ಉಂಟಾಗಬಹುದು. ಹೀಗಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಮ್ಯತೆ ಇರುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ತರಗತಿಯ ಕಲಿಕಾ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದಂತೆ ಇದನ್ನು ಬಳಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು ಹಾಗೂ ಅಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮರುಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸುಲಭದಾಯಕ. ಈ ಆಟದ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ಮೂಲತತ್ವವನ್ನು ಮತ್ತು ಇದನ್ನು ಆಟವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ಅನುಸರಿಸಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಯ-ವಿಧಾನವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು. ಈ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮ ಬಳಿ ಇರುವ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ತಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗಾಗಿ ಹೊಸದೊಂದು ಆಟವನ್ನು ರೂಪಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಟದ ಕೇಂದ್ರ ಬಿಂದು ಆಗಿರಬೇಕು

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಮೋಜು ಅನುಭವಿಸುವಂತಾಗಲು ಮತ್ತು ಆಟದಿಂದ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಆಗುವಂತೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ರಚಿಸಬೇಕು. ಈ ವಿಧಾನವು ಆಟದ ವಿನ್ಯಾಸದ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಸವಾಲೆಸೆಯಬಹುದು. ಆದರೆ ಆಟವು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಸರಿಹೊಂದುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಬದಲಿಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಗಳಿಸುವ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ಆದ್ಯತೆ ನೀಡಬೇಕು.

ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳು ಮೋಜು ಅನುಭವಿಸಲು ಮತ್ತು ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ. ಇದು ತಮ್ಮದೇ ಕೈಯಿಂದ ಏನಾದರೂ ಒಂದನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಮತ್ತು ಅದರಿಂದ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಅವರು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ಮೋಜು ಅನುಭವಿಸಿದರೆ ಅವರು ಆಟ ಮತ್ತು ತತ್ವ ಎರಡನ್ನೂ ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ರಚನೆಯ ಮಾರ್ಗ

ಈ ಮೂಲ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಜೀವ–ವಿಕಾಸದ ಆಧಾರವಾಗಿರುವ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ನಾನು ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮುಂದಾದೆ. ಆಟವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಅನೇಕ ದಾರಿಗಳಿವೆ. ನೀವು ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಧಾರಿತ ಆಟವನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು (ಜೀವಕೋಶದ ಗಾತ್ರದ ಆಟದಂತೆ), ಕಾರ್ಡ್ ಆಟ ಅಥವಾ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟವನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಜೀವವಿಕಾಸವು ಕಾಲಾಂತರದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದರಿಂದ, ಸಮಯ ಹಾದು ಹೋಗುದನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟವು ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ಪ್ರಾರಂಭವನ್ನು ನೀಡಬಹುದು ಎಂದು ನಾನು ಭಾವಿಸಿದೆ. ಹೀಗೆ, ಬೋರ್ಡ್ ಮೇಲಿನ ಪ್ರತಿ ಬ್ಲಾಕ್, ಸಮಯದ ಒಂದು ಘಟಕಕ್ಕೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ನಡೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವವನು ಮುಂದಿನ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಮುಂದಿನ ಹಂತವು, ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ನಾನು ಕಲಿಸಲು ಉದ್ದೇಶಿಸಿದ ಮೂಲ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ನಾನು ಇದನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ತತ್ವಗಳಿಗೆ ಮಿತಿಗೊಳಿಸಿದೆ:

1. ಪರಿಸರ ಒತ್ತಡಗಳು ಜೀವಿಗಳ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತವೆ; ಹೀಗಾಗಿ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಜೀವಿಗಳು ವಿಶೇಷ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

2. ಜೀವವಿಕಾಸವು ನಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ಜೀವಿಗಳ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಬೇಕು.

3. ಜೀವವಿಕಾಸವು ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ.

4. ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಗದ ಜೀವಿಗಳು ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಅಳಿದು ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಮುಂದಿನ ಹಂತವು ಆಟವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವುದಾಗಿತ್ತು. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಬೋರ್ಡ್, ಕಾಯಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಚನೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಮೊದಲಿಗೆ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದಾದ ಪ್ರಾಣಿ / ಮರ ಆಧಾರಿತ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮುಂದಾದೆ. ಇದು ಒಳ್ಳೆಯ ಯೋಚನೆ ಎಂದು ಕಂಡುಬಂದರೂ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯನ್ನು ಈ ಆಟದ ಕೇಂದ್ರ ಬಿಂದುವಾಗಿ ತೋರಿಸಿಕೊಡಲು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವಿಧಾನವಾಗಿ ಕಂಡುಬರಲಿಲ್ಲ. ಈ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಐದರಿಂದ ಆರು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು ಹಾಗೂ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ತೊಡಗಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಷ್ಟದ ಕೆಲಸ. ಹೀಗಾಗಿ ನಾನು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟದ ಯೋಚನೆಯನ್ನು ಕೈಬಿಟ್ಟೆ. ಬದಲಾಗಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನೇ ಆಟದ ಕಾಯಿಗಳಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಇಡೀ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯನ್ನೇ ಬೃಹತ್ ಗಾತ್ರದ ಬೋರ್ಡ್ ಆಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿದೆ. ಅಂದರೆ ನಾವೀಗ 30–35 ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಬಹುದಾಗಿತ್ತು ಹಾಗೂ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದ ಮೂಲ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ, ವಿವಿಧ ಕಾಲಘಟ್ಟವನ್ನು ದಾಟಿ ಮುಂದೆ ಸಾಗುವ ವಿವಿಧ ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಹಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು ಅವರಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಯ್ಕೆಯ ಒತ್ತಡ ಕೊಟ್ಟು ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು ವಿಶೇಷ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಮತ್ತು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಬದುಕುಳಿಯುವ ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳ ಸದಸ್ಯರ ಸಂಖ್ಯೆ ಮೇಲೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದು ಒಟ್ಟಾರೆ ಕಲ್ಪನೆಯ ಆರಂಭಿಕ ಹಂತವಾಗಿತ್ತು. ಈ ಬೋರ್ಡ್ ಅನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲೂ ಬಿಡಿಸಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಕೆಲವು ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೀಮೆಸುಣ್ಣ ಬಳಸಿದರು, ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ಫ್ಲೆಕ್ಸ್ ಬೋರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರು. ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ಈ ಬೋರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೋಣೆಯ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಐದೈದು ಸದಸ್ಯರ ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಯಿತು ಹಾಗೂ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕವಾಗಿ ಮೂರು ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಆರಿಸಲು ತಿಳಿಸಲಾಯಿತು. ಅವುಗಳೆಂದರೆ ಹಾರಾಟ, ಬಿಲ ತೋಡುವುದು, ಈಜುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. ಕೆಲ ಶಿಕ್ಷಕರು, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಇನ್ನಷ್ಟು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ರಂಗಪರಿಕರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದರು. ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯು ಬೋರ್ಡ್ ಮೇಲೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ಹಾಗೂ ಇತರ ಸದಸ್ಯರು ಬೋರ್ಡ್ ಬಳಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಬೋರ್ಡ್, ಕಾಲಗತಿಯನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕವಾಗಿ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಹರಡಿರಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸವಾಲು ಒಂದು ಆಯ್ಕೆಯ ಒತ್ತಡವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಪ್ರವಾಹ, ಜ್ವಾಲಾಮುಖಿ ಅಥವಾ ಹೊಸ ರೋಗ ಆಗಿರಬಹುದು. ಕೆಲವು ಕಡೆ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿದಂತೆ, ಬೋರ್ಡ್‌ನ ಚಲನೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ನಾವು ದಾಳಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದೆವು. ನವೀನ ಚಿಂತನೆಯ ಶಿಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರು, ಸಮಯವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಡಯಲ್ ಒಂದನ್ನು ರಚಿಸಲು ಈ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡರು. ಬೋರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಅಂಕಣ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಬಹುದು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಈ ಡಯಲ್ ಅನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಬೋರ್ಡ್‌ನ ಮೇಲೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಂದ ಗುರುತು ಮಾಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಒಂದು ತಂಡವು ಸವಾಲಿನ ಅಂಕಣಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಒಂದು ಸವಾಲನ್ನು ನಿಯೋಜಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರು 'ಸವಾಲಿನ ಸೂಚನೆ'ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಂದುವೇಳೆ ಈ ಸವಾಲನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಸಹಕರಿಸುವ ವಿಶೇಷ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಈ ಗುಂಪು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ ಈ ಗುಂಪು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಉಳಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಆ ಸವಾಲು ಪ್ರವಾಹ ಆಗಿದ್ದು, ಈ ಗುಂಪಿಗೆ ಈಜಲು ಗೊತ್ತಿದ್ದರೆ ಅದು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಉಳಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅವರಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ವಿಶೇಷ ಲಕ್ಷಣ ಇಲ್ಲದೆ ಹೋದಲ್ಲಿ, ಒಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸುವ ಮೂಲಕ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು ಈ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸವಾಲುಗಳು ಮೋಜುಭರಿತ ಹಾಗೂ ನಮ್ಯತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಎದುರಾಗಿರುವ ಸವಾಲು ಪ್ರವಾಹ ಆಗಿದ್ದಲ್ಲಿ, ವಿಶೇಷ ಗುಣಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಗಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಕೊಳದ ಮೇಲೆ ನೆಗೆದು ದಾಟುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಕೆಲವು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೊಳವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಿಳಿ ಮತ್ತು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ಚಾಕ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲು ಹೇಳಿದರು. ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ನೀಲಿ ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡನ್ನು ಬಳಸಿದರು. ಕೊಳದ ಗಾತ್ರವು ಮಕ್ಕಳ ವಯಸ್ಸನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಇತ್ತು. ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬಿದ್ದರು. ಕೊಳವನ್ನು ದಾಟಿದವರು ಈ ಸವಾಲಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೊಸ ಗುಣಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಈ ಆಟವನ್ನು, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವಯಸ್ಸು, ತರಗತಿಯ ಗಾತ್ರ ಮತ್ತು ಲಭ್ಯವಿರುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ತಾವಾಗಿಯೇ ಸವಾಲುಗಳು ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಈ ಸವಾಲುಗಳು ಶಾಲೆಯ ನಿರಂತರ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಅಥವಾ ಜಾಗತಿಕ ಪಿಡುಗಿನಂತಹ ಪ್ರಸಕ್ತ ವಿದ್ಯಮಾನವವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಇರಬಹುದು. ಆಯಾ ತರಗತಿಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಕತ್ತೆಯ ದೇಹಕ್ಕೆ ಬಾಲವನ್ನು ಚುಚ್ಚುವುದು, ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟ ಮುಂತಾದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು. ಈ ನಮ್ಯತೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರಿಸುತ್ತದೆ. ಕಲಿಕೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಇವರು ಮೋಜನ್ನೂ ಅನುಭವಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟವು ಪರಸ್ಪರ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ನಾಲ್ಕು ಅಥವಾ ಐದು ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಗಳಿಸಿದ ಹೊಸ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಹಾಗೂ ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 30–45 ನಿಮಿಷಗಳ ಕಾಲ ಮುಂದುವರಿ–ಯುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಟದಿಂದ ಏನನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಂಡರು ಎಂಬುದನ್ನು ಕೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಶ್ರೀ ದೇವಿ ಸತೇರಿ ಪ್ರೌಢ ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ನಾನು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿದಾಗ ಅವರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ನನಗೆ ನಿಜಕ್ಕೂ ಹೆಮ್ಮೆಯಾಯಿತು. 'ನೀವು ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಮೀರಿ ಹೋಗಲು ನೀವು ದಾರಿಯನ್ನು ಕಂಡುಹುಡುಕುತ್ತೀರಿ' ಎಂದು ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಹೇಳಿದ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು, 'ಒಂದೇ ಸವಾಲನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸಲು ಅನೇಕ ದಾರಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ' ಎಂದು ಹೇಳಿದ. ಇದು ಜೀವ ವಿಕಾಸಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಮಾತು. ಅಲ್ಲದೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸ–ಗೊಳಿಸುವಾಗ ನಾನು ಈ ಅಂಶವನ್ನು ಸೇರಿಸಿಯೇ ಇರಲಿಲ್ಲ! ನಂತರ ನಾವು ಕಲಿತ ಪ್ರಮುಖ ತತ್ವಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡಿದೆವು.

ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಒಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ ಸವಾಲು ಎದುರಾದಾಗ ಅವರು ಒಂದು ವಿಶೇಷ ಗುಣಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಗೆದ್ದರೆ ಅವರು ಮುಂದಿನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಪರಿಸರದ ಒತ್ತಡಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಜೀವವಿಕಾಸದ ಪ್ರಮುಖ ತತ್ವವಾಗಿದೆ. ಬೋರ್ಡು ಸವಾಲುಗಳಿಂದ ತುಂಬಿ ಹೋಗಿತ್ತು. ಜೀವವಿಕಾಸವು ಒಂದು ಸತತವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಪರಿಸರದ ಒತ್ತಡಗಳಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಸವಾಲನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ವಿಫಲರಾದವರು ಅಳಿದು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ, ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು ವಿಫಲವಾಗುವ ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳು ನಾಶಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಗೆ, ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿಶೇಷ ಗುಣ–ಲಕ್ಷಣಗಳು ಮತ್ತು ಬಚಾವ್ ಆಗುವ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ತಂಡವು ಗೆಲುವು ಸಾಧಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಒಂದು ಜೀವ ಪ್ರಭೇದದ ಒಬ್ಬ ಸದಸ್ಯನು ಹೊಂದಿಕೊಂಡರೆ ಇಡೀ ಪ್ರಭೇದವೇ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಭಾವಿಸಲಾಗದು. ಜೀವವಿಕಾಸವು ಜೀವ ಪ್ರಭೇದ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿ ಸಮುದಾಯದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲ.

ಈ ತತ್ವಗಳ ಮೂಲಕ ನಾವು ಮುಂದೆ ಸಾಗಿದಾಗ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ಗಿಡ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಭೇದದ ಕುರಿತು ಯೋಚಿಸಲು ಆಹ್ವಾನಿಸಿದೆವು. ಅಲ್ಲದೆ ಈ ಜೀವ ಪ್ರಭೇದಗಳು ತಮ್ಮ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಕರಿಸಿದ ವಿಶೇಷ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಮಾತನಾಡಲು ಕೇಳಿದೆವು. ಇದು ತತ್ವಗಳನ್ನು ವಿಶಾಲ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಬೆಸೆಯುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು, ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅನುಭವಗಳು ಅಥವಾ ಅದೇ ತರಹದ ವಿಚಾರಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವ ಮೂಲಕ ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಬಹುದು. ಪ್ರಿಂಟರ್ ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಇದ್ದರೆ ಇದನ್ನು ಕಾಗದ ಅಥವಾ ಬೋರ್ಡ್ ಮೇಲೆ ಬಿಡಿಸಬಹುದು. ಇದು ಆಟವು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಲಭ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕುದಾಗಿ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕೆಲವೊಂದು ಮಿತಿಗಳಿದ್ದು ಇವುಗಳನ್ನು ಸಹ ಚರ್ಚಿಸಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಜೀವ ಪ್ರಭೇದವು ಅಷ್ಟು ಸುಲಭವಾಗಿ ವಿಶೇಷ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಮೀನು ರೆಕ್ಕೆಯನ್ನು ಸಹ ಹೊಂದಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟದ ಸರಳ ಆವೃತ್ತಿಗಳು ಇದನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳದೆ ಇದ್ದರೂ, ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ ಮುಂದಿನ ನಿದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಮುಂದಿನ ಆವೃತ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳಿಗೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಗುಂಪು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಂಕಗಳ ಮೇಲ್ಮಿತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಬಹುದು. ಅಂದರೆ, ಅವರು ಹೊಸ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹೊಂದಬೇಕಾದರೆ, ಹಾಗೂ ಆ ಗುಣಲಕ್ಷಣವು, ಅವರು ಹೊಂದಿರುವ ಅಂಕಗಳ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮಿತಿಯನ್ನು ದಾಟುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಅವರು ಈಗಾಗಲೇ ತಾವು ಹೊಂದಿರುವ ಗುಣ–ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಕೆಲವು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಜೀವವಿಕಾಸದ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು, ಅತಿವ್ಯಾಪಿಸುವ ದಾರಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ಈ ಮೂಲಕ ಪ್ರಭೇದಗಳಿಗೆ ದಾರಿಗಳನ್ನು ದಾಟಲು ಮತ್ತು ಒಂದರ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕಿಂತ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಂತೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು. ಆಟದ ತತ್ವಗಳು, ಉದ್ದೇಶಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ನಂತರ ಶಿಕ್ಷಕಿಯು ತನ್ನ ವಿವೇಚನೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಶ್ರೀ ದೇವಿ ಸತೇರಿ ಪ್ರೌಢಶಾಲೆಯ ಗಣಿತ ಶಿಕ್ಷಕರು ಇದೇ ಆಟದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಬಳಸಿ, ಗಣಿತ ಮತ್ತು ಆಗಷ್ಟೇ ಜಾರಿಗೆ ಬಂದಿದ್ದ ಸರಕು ಮತ್ತು ಸೇವಾ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಲು ಇಂತಹ ಆಟವನ್ನೇ ರಚಿಸಿದರು. ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ಚುವಲ್ ಆಟವಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಆದರೆ ವಿಚಾರ ಹಂಚಿಕೊಂಡು ಕಲಿಯುವ ಮತ್ತು ಆಟದ ಭೌತಿಕ ಅನುಭವವನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು ಇದರಿಂದ ಆಗದೇ ಇರಬಹುದು. ಹೀಗಾಗಿ, ವರ್ಚುವಲ್ ಆಟಗಳ ಬದಲಾಗಿ ಬೋರ್ಡ್ ಅಥವಾ ಕಾರ್ಡ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ನಾನು ಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇನೆ.ಆದರೂ, ವರ್ಚುವಲ್ ಅಥವಾ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಆಟಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶಿತ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಅಲ್ಲದೆ ಜೀವವಿಕಾಸದ ವರ್ಚುವಲ್ ಆಟವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಇದೇ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ಉಪಸಂಹಾರ

ಜೀವವಿಕಾಸದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅಗಸ್ತ್ಯ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಫೌಂಡೇಷನ್ ಸೇರಿದಂತೆ ಅನೇಕ ಶಾಲೆಗಳು ಮತ್ತು ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಲಾಗಿದೆ ಹಾಗೂ ಇದನ್ನು ಅನೇಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಸ್ವಾಗತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಆಟಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು ಸರಳವಾದ ಕೆಲಸ: ಕಲಿಸಬೇಕಾದ ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರದ ಅಂಶಗಳಿಗೆ ಒತ್ತು ನೀಡದೆ ಆಧಾರವಾಗಿರುವ ತತ್ವಗಳಿಗೆ ಗಮನ ನೀಡಿ. ಈ ತತ್ವಗಳು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಾಗುವಂತೆ ಅಳವಡಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೋಜು ಅನುಭವಿಸುವಂತೆ ಹಾಗೂ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಲು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ. ಆಟದ ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ಮುಕ್ತ ಮನಸ್ಸಿನಿಂದ ಚಿಂತಿಸಿ ಹಾಗೂ ಆಟಗಳ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ನಿಮ್ಮನ್ನು ನಿರ್ಬಂಧಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಬೇಡಿ. ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಸ್ತರಗಳನ್ನು ಇಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಆಗ ಕಾಲ ಕಳೆದಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಬಹುದು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಕಲಿತುಕೊಂಡ ತತ್ವಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮರುಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಲು ಮತ್ತು ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಅವನ್ನು ತಾವೇ ಅನ್ವಯಿಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ ಪರ್ಯಾಲೋಚನೆಗಾಗಿ ಸಮಯ ಮೀಸಲಿಡಿ. ದುಬಾರಿ ಪ್ರಯೋಗಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ದೊರೆಯದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಕಲಿಸಲು ಆಟಗಳು ಮೋಜಿನ ಅದ್ಭುತ ವಿಧಾನವಾಗುತ್ತವೆ.









ಶಾಂಭವಿ ನಾಯಕ್ ಅವರು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ನೀತಿಯ ಒಂದು ಸ್ವತಂತ್ರ ಚಿಂತನ ವೇದಿಕೆ ಎನಿಸಿರುವ ತಕ್ಷಶಿಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸಂಶೋಧನಾ ವಿಭಾಗದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥೆ ಆಗಿದ್ದಾರೆ ಹಾಗೂ ಜೀವವಿಜ್ಞಾನ ಸರಬರಾಜು ಸರಣಿ ಕಂಪನಿಯಾಗಿರುವ ಕ್ಲೌಡ್‌ಕ್ರೇಟ್ ಸೊಲ್ಯೂಷನ್ಸ್ ಪ್ರೈವೇಟ್ ಲಿಮಿಟೆಡ್‌ನ ಸಿಇಒ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಕ್ಯಾನ್ಸರ್ ಬಯಾಲಜಿಯಲ್ಲಿ ಪಿಎಚ್‌ಡಿ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಜೀವಶಾಸ್ತ್ರದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಆಟಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಗಸ್ತ್ಯ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಯಿಚ್ಛೆಯಿಂದ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು shambhavi@takshashila.org.in ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸ ಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಮೆಲ್ವಿನ್ ಮೆಂಡೊನ್ಸಾ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಜಯಕುಮಾರ್ ಮರಿಯಪ್ಪ**

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಸಹಮತದ ಸಂವಾದ

ಶಿಲ್ಪಾ ಬಜಾಜ್

ಲೈಂಗಿಕತೆಯು ಮಾನವರ ಬದುಕಿನ ಒಂದು ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಗುವು ಮಾತು ಶುರು ಮಾಡುವುದಕ್ಕೂ ಮುನ್ನ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿಯೇ ಲೈಂಗಿಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಾರಂಭಿಕ ಅನಿಸಿಕೆಗಳು ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಲೈಂಗಿಕತೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಯು ಅವರು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲು ಇರುವ ಪೋಷಕರು ಮತ್ತು ಇತರ ವಯಸ್ಕರನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಶೌಚಾಲಯದ ಕುರಿತು ಅವರು ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವಾಗ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಜನನಾಂಗಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕುತೂಹಲಗೊಂಡು ಅರಿತು ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ತೋರುವುದು ಮುಂತಾದ ಹಲವು ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಸಕ್ತಿಗಳ ಕಡೆಗೆ ಪೋಷಕರು ತೋರುವ ವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ನಡವಳಿಕೆಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಮನೋಲೈಂಗಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ದೊಡ್ಡವರಾಗುತ್ತ, ಅವರ ಕುತೂಹಲ ಬೆಳೆದಂತೆಲ್ಲ ಅವರು ಲೈಂಗಿಕತೆ, ಸಂತಾನೋತ್ಪತ್ತಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಜನನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಹಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಶುರು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬಹು ಬೇಗನೆ ಆಗುವ ಈ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಅದು ಮಕ್ಕಳ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಶರೀರದ ಕುರಿತು ಅವರು ಕಲಿಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಲಿಂಗಾಧಾರಿತ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಣೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಅಸ್ಮಿತೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ.

ಲೈಂಗಿಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದರಿಂದ ಅವರು ತಮ್ಮ 'ಮುಗ್ಧತೆ'ಯನ್ನು ಕಳೆದು-ಕೊಂಡುಬಿಡಬಹುದು ಎಂಬುದು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಕೆಲವರ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿರ-ಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಂತೆ, ಲೈಂಗಿಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ತಿಳುವಳಿಕೆಯು ನಮ್ಮೆಲ್ಲರಿಗೂ ಬಹು ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ. ಅದು ಅವರ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಕಲುಷಿತಗೊಳಿಸುವುದಿಲ್ಲ, ಬದಲಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಅಪಾಯಗಳಿಂದ ಅವರನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸುವ ವಿಧಾನವೇ ಅವರು ಲೈಂಗಿಕತೆಯ ಕುರಿತು ಯಾವ ಬಗೆಯ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಒಪ್ಪಿಗೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಸಹಮತದ

ಸಮಗ್ರ ಲೈಂಗಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವು ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದ ಆರಂಭದಿಂದ ಲೈಂಗಿಕ ವಿಷಯಗಳ ಕುರಿತು ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಕರಾರುವಕ್ಕಾದ, ಸರಿತಪ್ಪುಗಳ ವಿಮರ್ಶೆಯ ಗೋಜಿಗೆ ಹೋಗದ, ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತಹ ಮತ್ತು ಸಂಪೂರ್ಣವಾದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಲೈಂಗಿಕತೆಯ ಅರಿವು, ಸಾಮಾಜಿಕ-ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ಸಂವಾದಾತ್ಮಕ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಅಂಶಗಳ ಕುರಿತು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಸುರಕ್ಷಿತ ಮತ್ತು ಸಂತೃಪ್ತಿದಾಯಕ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗಿರುವಂತಹ ಮಾಹಿತಿ, ಕೌಶಲ ಮತ್ತು ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ಮೌಲ್ಯಗಳೊಂದಿಗೆ ಅವರನ್ನು ಸಬಲರನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸಂಬಂಧಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾನತೆ ಮತ್ತು ಗೌರವದ ಬಗ್ಗೆ ಕಲಿತಾಗ ಅವರಿಗೆ ದುರುಪಯೋಗ ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಅವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಬಗ್ಗೆ ಕಾಳಜಿ-ವಹಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಇತರರ ಯೋಗಕ್ಷೇಮವನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸುರಕ್ಷಿತ ಹಾಗೂ ಗೌರವಾನ್ವಿತ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಮತದ ಮೌಲ್ಯಕ್ಕೆ ಅತಿಯಾದ ಮಹತ್ವ ಕೊಡುವುದಲ್ಲ. ಸಹಮತದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯೆಂದರೆ, ಅಲ್ಲಿ ನಾವು ಪರಸ್ಪರರ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುತ್ತೇವೆ, ನಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಸುರಕ್ಷತೆ ಮತ್ತು ಘನತೆಯ ಕುರಿತು ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸುತ್ತೇವೆ, ಆ ಮೂಲಕ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಭಾವನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾದ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಗೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಕಲಿಸುವುದು ಅವರನ್ನು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಜನರಿಂದ ರಕ್ಷಿಸುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಅವರ ಜೀವನದ ಅನಂತರದ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಭಾವನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾದ ಸಂಬಂಧಗಳಿಗೆ ಅದು ಅಡಿಪಾಯ ಹಾಕುತ್ತದೆ. ಇದು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ ಪರಸ್ಪರ ಆರೋಗ್ಯಕರವಾದ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವ ಮೂಲಕ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಖಾತ್ರಿಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ದೇಹ, ತಮ್ಮ ಅವಕಾಶಗಳು, ಸ್ಪರ್ಶ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಗಡಿಗಳ ಮೂಲಭೂತ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಆಯಾ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವ ಕೌಶಲವನ್ನು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಕಲಿಕೆಯ ಅನುಭವಗಳಿಗೆ ಇರುವ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕೂ ಮತ್ತು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೂ ಅನುಕೂಲಕರವಾದ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಮಾರ್ಗಗಳ ಕುರಿತು ಆಗಾಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಜಾಸತ್ತಾತ್ಮಕ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಉತ್ತಮ ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ. ಇಂತಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಒಂದು ಗುಚ್ಛವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದ್ದು, ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸುರಕ್ಷತೆ ಮತ್ತು ತನ್ನೆಲ್ಲಾ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಮೋಜಿನ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಯಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಲೈಂಗಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ

ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ವಿವಿಧ ಕಲಿಕಾ ಉದ್ದೇಶಗಳೊಂದಿಗೆ ಈ ರೀತಿಯ ಅನೇಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬಹುದು.

ಚಟುವಟಿಕೆ: ಸುರಕ್ಷತೆಯ ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆ
1ನೇ ದಿನ: ಕಥೆ

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ತಮ್ಮಿಷ್ಟಕ್ಕೆ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ನಡೆದಾಡುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ. ಮೂರು ನಿಮಿಷಗಳಾದ ಮೇಲೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳಿ. ಈಗ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಅನುಭವಗಳ ಕುರಿತು ಅವರೊಂದಿಗೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತಾ, ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಾಗ ಅವರಿಗೇನು ಕಷ್ಟವಾಯಿತು ಎಂಬುದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ. ಈ ಸರಳ ನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಬಂದ ಆಲೋಚನೆಗಳೇನು ಎಂದು ಕೇಳಿ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಗೆ ತುಂಬ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ತಾಗುವಂತೆ ನಡೆದಾಡಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಹೆದರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರೆ; ಹೌದು ಎಂದಾದರೆ, ಯಾಕೆ?



ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಮೂಲಕ (ಮುಂದಿನ ಪುಟದಲ್ಲಿರುವಂತೆ) ಮತ್ತು ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಅವರ ಅವಲೋಕನಗಳು / ಅನುಭವಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾ ಚರ್ಚೆಯನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸಿ. ಇದಾದ ನಂತರ, ಸುರಕ್ಷತಾ ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆಯ ಕುರಿತ ಕತೆಯನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಹೇಳಿ. ನೀವೆಲ್ಲರೂ ಇಂತಹ ಗುಳ್ಳೆಯನ್ನು ನೋಡಿರಬಹುದು. ನಾನು ಸುರಕ್ಷತಾ ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆ ಮತ್ತು ನನ್ನ ಕುರಿತು ನಾನೀಗ ನಿಮಗೆ ವಿವರಿಸುತ್ತೇನೆ. ನಾನೊಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಗುಳ್ಳೆಯಲ್ಲ; ನಾನು ವಿಶೇಷವಾದ ಒಂದು ಗುಳ್ಳೆ. ಈ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲರೂ ನನ್ನನ್ನು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲೂ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತಾರೆ–ನಿಮ್ಮ ಪೋಷಕರು, ಸ್ನೇಹಿತರು, ಅಜ್ಜ–ಅಜ್ಜಿಯರು ಮತ್ತು ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡ (ಈ ಕೆಳಗಿನ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ). ಆದರೆ ನನ್ನ ವಿಶೇಷತೆಯೆಂದರೆ, ನಾನು ಯಾರಿಗೂ ಕಾಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಬದಲಿಗೆ ಯಾರೂ ಕಾಣದಂತೆಯೇ ನನ್ನ ಕೆಲಸ ನಾನು ಮಾಡುತ್ತೇನೆ.



ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆ, ಅದರಲ್ಲೂ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡುವುದುಂಟೇ, ಎಂದು ನೀವು ಆಶ್ಚರ್ಯ–ಕ್ಕೊಳಗಾಗಿರಬಹುದು. ಹಾಗಾಗಿ ನಾನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ, ನನ್ನ ಕೆಲಸವು ನನ್ನ ಹೆಸರಿನಲ್ಲೇ ಅಡಗಿದೆ. ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸ ಏನಾಗಿರಬಹುದೆಂದು ನೀವು ಊಹಿಸಬಲ್ಲಿರಾ? (ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದನ್ನು ಊಹಿಸಲು ಮತ್ತು ಉತ್ತರಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಿ).

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ದೇಹದ ಸಮೀಪ ಯಾರೂ ಹೋಗದಂತೆ, ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಆತನ ಅಥವಾ ಆಕೆಯ ದೇಹವನ್ನು ಮುಟ್ಟದಂತೆ ರಕ್ಷಿಸುವುದು ನನ್ನ ಕೆಲಸವಾಗಿದೆ. ನನ್ನಂತಹ ನನ್ನ ಎಲ್ಲಾ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಸ್ನೇಹಿತರು ಪರಸ್ಪರರಿಂದ ದೂರವಿರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಪರಸ್ಪರರಿಗೆ ಬಡಿದುಕೊಳ್ಳದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಆದರೆ, ಬಹಳಷ್ಟು ಸಲ ಜನರು ನಮ್ಮನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಮರೆತು–ಬಿಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆಯೇ ಪರಸ್ಪರ ಬಹಳ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ, ಆಗ ನಾವು ಸಿಡಿದುಬಿಡುತ್ತೇವೆ. ಜನರು ಆಟವಾಡುವಾಗ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲೂ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಮರೆತು ಸ್ನೇಹಿತರ ನಡುವೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಕರೆಯಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಅವರ ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆಯೇ ಅವರ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದೆಳೆಯುತ್ತಾರೆ, ತಟ್ಟಿ ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ ಅಥವಾ ಅವರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾದಾಗ, ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗಾಳಿಗುಳ್ಳೆಗಳ ಒಳಗೆ ಜನರಿಗೆ ಹಿತಕರವೆನಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಅವರ ಸ್ನೇಹವು ದುರ್ಬಲಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿಯೇ ನಾನು ಇಂದು ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿ/ಗುಂಪಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ಸಹಾಯ ಕೇಳಲು ಬಂದಿದ್ದೇನೆ. ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಗಳ ಕುರಿತು ನೀವು ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸಬಹುದಾದ ಕೆಲವು ವಿಧಾನಗಳ ಕುರಿತು ನೀವು ಯೋಚಿಸಬಹುದೇ? (ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಊಹಿಸಲು ಮತ್ತು ಉತ್ತರಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಿ).

ಚರ್ಚೆ: ಕಥೆ ಹೇಳಿದ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತ ಚರ್ಚಿಸಿ.

- ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸವೇನು?
- ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಗೆ ಆಗುವ ಹಾನಿಗೆ/ಒಡೆದು ಹೋಗುವಿಕೆಗೆ ಕಾರಣಗಳೇನು?
- ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸುವುದು ಯಾಕೆ ಮುಖ್ಯ?
- ನಿಮ್ಮ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕುರಿತು ಯಾರಾದರೂ ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸದೆ ಹೋದಾಗ ನಿಮಗೇನನ್ನಿಸುತ್ತದೆ?
- ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿರುವವರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕುರಿತು ನೀವು ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸುವಿರಿ?

ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಮ್ಮ ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎರಡು ನಿಮಿಷಗಳ ಕಾಲ ತಮ್ಮಿಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾವು ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ನಡೆದಾಡಲು ಬಿಡಿ. ಈ ಸಲ, ಅವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಗಳ ಕುರಿತು ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ. ಈಗ, ಕಥೆ ಕೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ನಡೆದಾಡುವ ಆಟ ಆಡಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಆದ ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಕಥೆ ಕೇಳಿದ ನಂತರ ನಡೆದಾಡುವ ಆಟ ಆಡಿದಾಗ ಆಗಿರುವ ಅನುಭವಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿಸಿ; ಮತ್ತು ಅವರ ಪ್ರಕಾರ ಈ ವ್ಯತ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಏನಿರಬಹುದೆಂದು ಕೇಳಿ. ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಅಗೋಚರ ಗುಳ್ಳೆಗಳನ್ನು ನಾವು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು

ತಮ್ಮಷ್ಟಕ್ಕೆ ನಡೆಯುವ ಈ ನಡಿಗೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಕಥೆಯ ಮೂಲಕ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬರಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. ನಾವು ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಒಳಗೆ ಅವರ ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಕೂಡದು. ಯಾರೊಬ್ಬರೂ ಅವರ ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಅವರ ದೇಹ ಮುಟ್ಟುವುದನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುವುದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳ ಗಮನಕ್ಕೆ ತನ್ನಿರಿ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಸುತ್ತಲೂ ನಾವು ಒಡೆದು ಹಾಕಬಾರದ ಒಂದು ಅಗೋಚರವಾದ ಗುಳ್ಳೆ ಇದೆ ಎಂದು ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

2ನೇ ದಿನ: ಆಟ

ಮರುದಿನ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕಥೆಯ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸಿ. ನಂತರ, ಒಂದು ತೆರೆದ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ 'ಸೈಮನ್ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ' ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸಿ. ಸೈಮನ್ ಸೂಚಿಸಿದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂದು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ, ಆದರೆ ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ತಮ್ಮ ಮತ್ತು ಇತರರ ಸುತ್ತಲೂ ಇರುವ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಕಡೆಗೆ ಗಮನವಹಿಸಲು ಹೇಳಿ.

ಈ ಆಟವನ್ನು 10 ನಿಮಿಷಗಳ ಕಾಲ ಆಡಿದ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತರಗತಿ ಕೋಣೆಗೆ ಕರೆತನ್ನಿ. ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಅವರಿಗಾದ ಅನುಭವಗಳ ಕುರಿತು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳಿ. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಅವರ ಸುತ್ತಲೂ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆ (ಪರಸ್ಪರರ ನಡುವೆ ಇರುವ ಅಂತರ) ಇಲ್ಲದಿರುತ್ತಿದ್ದರೆ ಏನಾಗುತ್ತಿತ್ತೆಂದು ಕೇಳಿ. ಇದನ್ನೇ ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ ಮಾಡಿ ಆಡುವುದಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸಿ. ಅದಿತಿ ಮತ್ತು ವಿವೇಕ್ ಸ್ನೇಹಿತರು ಮತ್ತು ಅವರು 'ಸೈಮನ್ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ' ಎನ್ನುವ ಆಟ ಆಡಲು ತೀರ್ಮಾನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅದಿತಿ ಮತ್ತು ವಿವೇಕ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವಂತೆ ಪಾತ್ರವಹಿಸುವರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ನೋಡುವರು.

ಅದಿತಿ: ಸೈಮನ್ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ, ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ
(ವಿವೇಕ್ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವನು)

ಅದಿತಿ: ಸೈಮನ್ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ, ಕೈ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ
(ವಿವೇಕ್ ಕೈ ಮೇಲೆತ್ತುವನು)

ಅದಿತಿ: ಈಗ ನಿನ್ನ ಸರದಿ

ವಿವೇಕ್: ಸೈಮನ್ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ, ಕುಳಿತುಕೋ
(ಅದಿತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಳು)

ವಿವೇಕ್: ಸೈಮನ್ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ, ನಿನ್ನ ಗೆಳೆಯನ ಮೂಗನ್ನು ಮುಟ್ಟು (ನಗುತ್ತಾ ಅದಿತಿಯ ಮೂಗನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಅದಿತಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತಾ ಅಲ್ಲಿಂದ ನಡೆದು ಬಿಡುತ್ತಾಳೆ)

ವಿವೇಕ್: ಏನಾಯ್ತು ಅದಿತಿ?
ಅದಿತಿ: ನಾನು ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಲಾರೆ

ವಿವೇಕ್: ಅದೇ, ಯಾಕೆ? ಏನಾಯ್ತು?
ಅದಿತಿ: ನಿನ್ನ ಕೈ ನಿನ್ನ ತನಕ ಮಾತ್ರ ಇರಲಿ, ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಕೂಡ.

ವಿವೇಕ್: ನಿನ್ನ ಕೈ ನಿನ್ನ ತನಕ ಮಾತ್ರ? ಹಾಗೆಂದರೆ ಏನು?
ಅದಿತಿ: ನಿನ್ನೆಯ ದಿನ, ಊಟದ ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ರಿಂಕಿ ಮತ್ತು ನಾನು 'ಮೊಲಗಳು ಮತ್ತು ಮಂಗಗಳ' ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದೆವು. ಆಟ ಬಹಳ ತಮಾಶೆಯಾಗಿತ್ತು, ಆದರೆ 'ಕಚಗುಳಿ ಇಡುವುದು ಮಂಗಗಳಿಗೆ ಇಷ್ಟ' ಎಂದು ರಿಂಕಿ ಹೇಳುತ್ತಾ ನನಗೆ ಕಚಗುಳಿ ಇಟ್ಟಳು. ನನಗದು ಇಷ್ಟವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಆಕೆ ನನಗೆ ಕಚಗುಳಿ ಇಡುವುದು ನನಗೆ ಬೇಕಿರಲಿಲ್ಲ. ಅನಂತರ, ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಹೇಳದೆ ಕೇಳದೆ ನನ್ನ ಹೇರ್‌ಬ್ಯಾಂಡ್ ಮುಟ್ಟಿದಳು; ಅದೂ ನನಗೆ ಇಷ್ಟವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಮತ್ತೆ ನಾವು ಹೊರಗಡೆ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರಬೇಕಾದರೆ ಆಕೆ ನನ್ನ ಕುಡಿಯುವ ನೀರಿನ ಬಾಟಲಿಯ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಳು, ಆಕೆ ನನ್ನನ್ನು ಕೇಳಲೂ ಇಲ್ಲ. ಆಕೆ ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ತನ್ನವರೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳದೆ ನನ್ನ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಒಳಗಡೆಗೆ ನನ್ನ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೆಯೇ ಪದೇ ಪದೇ ನುಗ್ಗಿದಳು.

ವಿವೇಕ್: ಓಹ್! ಮತ್ತೇನು ಮಾಡಿದೆ ನೀನು?

ಅದಿತಿ: ನಾನು ರಿಂಕಿಯ ಹತ್ತಿರ ಮಾತನಾಡಿದೆ. ಆಕೆ ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ತನ್ನ ಬಳಿಯಲ್ಲೇ ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರ ಬದಲಿಗೆ ನನ್ನ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಒಳಗೆ ನನ್ನ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಾಳೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಆಕೆಗೆ ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳಿದೆ. ಅದು ನನ್ನ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯನ್ನು ಒಡೆಯುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನನಗದು ಇಷ್ಟವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದೆ. ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಾಗಲೀ ಅಥವಾ ಅವರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕೇಳದೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಲೀ ಒಳ್ಳೆಯದಲ್ಲ. ಇದನ್ನು ಹೇಳಿದಾಗ ಅವರು ಅಸಮಾಧಾನ–ಗೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅದರಿಂದಾಗಿಯೇ 'ನಿಮ್ಮ ಕೈಗಳು ನಿಮ್ಮ ತನಕ ಮಾತ್ರ ಇರಲಿ' ಎನ್ನುವುದು. ಮತ್ತೊಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಅದಕ್ಕೆ ಅವರ ಒಪ್ಪಿಗೆ ಇದೆಯೇ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬೇಕು. ಅವರು ಅದನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ನಾವು ಮುಟ್ಟುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ.

ವಿವೇಕ್: ನೀನು ರಿಂಕಿಯ ಹತ್ತಿರ ಮಾತನಾಡಿದ್ದು ಒಳ್ಳೆಯದಾಯಿತು. ರಿಂಕಿ ನೀನು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿ–ಕೊಂಡಳೇ?

ಅದಿತಿ: ಹೌದು, ಅವಳಿಗೆ ನನ್ನ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಕಷ್ಟವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಇಷ್ಟವಿರಲಿಲ್ಲ, ಅವಳು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಳಷ್ಟೆ. ಅವಳು ಮತ್ತೊಬ್ಬರನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ಅವರನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ ಎಂದು ಮಾತು ಕೊಟ್ಟಳು. ತನ್ನ ಕಿರುಬೆರಳನ್ನು ನನ್ನ ಕೈಯ ಕಿರುಬೆರಳಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ 'ಪಿಂಕಿ–ಪ್ರಾಮಿಸ್' ಗುರುತು ತೋರಿಸಿದಳು. ಅದನ್ನು ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಅವಳು ನನ್ನ ಒಪ್ಪಿಗೆ ಪಡೆಯಲು ಮರೆಯಲಿಲ್ಲ, ನಾನದಕ್ಕೆ ಖುಷಿಯಿಂದಲೇ 'ಆಗಲಿ' ಎಂದೆ.

ವಿವೇಕ್: ಈಗ ನನಗೆ 'ನಿಮ್ಮ ಕೈಗಳು ನಿಮ್ಮ ನಿಮ್ಮ ಹತ್ತಿರ ಇರಲಿ' ಎಂದರೆ ಏನೆಂದು ಅರ್ಥವಾಯಿತು. ಧನ್ಯವಾದಗಳು ಅದಿತಿ. 'ಸೈಮನ್ ಕೇಳುತ್ತಾನೆ' ಆಟವನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನನ್ನ ಜೊತೆ ಆಡಲು ಬರುವೆಯಾ?

ಅದಿತಿ: ಹೌದು, ಖಂಡಿತ. ಆದರೆ 'ನಿನ್ನ ಕೈ ನಿನ್ನ ತನಕ ಇರಲಿ'.
ವಿವೇಕ್: ನಿಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರು ಹಾಗೆ ಹೇಳದ ಹೊರತು.
ಅದಿತಿ: ಜಾಗ್ರತೆ! ನಿಮ್ಮ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆ ಒಡೆದುಹೋಗಕೂಡದು.
ವಿವೇಕ್: ಯಾವ ಸ್ನೇಹಿತರೂ ಅಸಮಾಧಾನಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗಕೂಡದು.
(ಅದಿತಿ ಮತ್ತು ವಿವೇಕ್ ಮತ್ತೆ ತಮ್ಮ ಇಷ್ಟದ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಕೊಳ್ಳಲು ತೊಡಗುವರು).

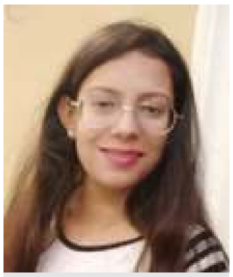
ಅದಿತಿ ಮತ್ತು ವಿವೇಕ್ ನಡುವೆ ನಡೆದ ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆ ಚರ್ಚಿಸಿ. ಮುಂದೆ ಕೊಡಲಾಗಿರುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೇಳಿ:

- ಆಟದ ನಡುವೆ ಅದಿತಿ ವಿವೇಕ್ ಜೊತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಲು ಏಕೆ ನಿರಾಕರಿಸಿದಳು?
- ಅದಿತಿ ಅಸಮಾಧಾನಗೊಳ್ಳಲು ಕಾರಣವೇನು?
- ನಿಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರು ನಿಮ್ಮನ್ನು ಕೇಳದೆಯೇ ನಿಮ್ಮ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಒಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ, ಹಾಗೂ ನಿಮಗೆ ಏನನ್ನಿಸುತ್ತದೆ?
- ಹೀಗೇನಾದರೂ ಆದಲ್ಲಿ, 'ಸಹಮತದ' ಯಾವ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಹೇಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸುವಿರಿ?
- ಅದಿತಿ ವಿವೇಕ್‌ಗೆ ಹೇಳಿದ 'ನಿನ್ನ ಕೈ ನಿನ್ನ ತನಕ' ಎನ್ನುವ ನಿಯಮದ ಹಾಗೆ ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಇದನ್ನು ಒಂದು ನಿಯಮವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವಿರಾ?

ಅದಿತಿ ಮತ್ತು ವಿವೇಕ್ ನಡುವೆ ನಡೆದ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವ ಮೂಲಕ, ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿರುವ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಗಳನ್ನು ನಾವು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಮತ್ತು ಮೊದಲೇ ನಮ್ಮನ್ನು ಕೇಳದೆ ಅದರೊಳಗೆ ಯಾರೊಬ್ಬರೂ ಪ್ರವೇಶಿಸದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬರಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೆರವಾಗಿ. ನಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳು ಅಥವಾ ಸ್ನೇಹಿತರು ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಸುರಕ್ಷತಾ ಗುಳ್ಳೆಯ ಒಳಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟರೆ ನಾವು ಅವರಿಗೆ ಈ ನಿಯಮದ ಕುರಿತು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು, ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ನಮ್ಮ ಸ್ನೇಹವೂ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು:
ಈ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿರುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆರಂಭಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರಾದ ಲತಿಕಾ ಮತ್ತು ವಂಶಿಕಾ ದುವಾ ಅವರಿಗೆ ಲೇಖಕರು ಕೃತಜ್ಞತೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಲತಿಕಾ ಅವರು ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುವವರಾಗಿ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ಹಾಗೂ ವಂಶಿಕಾ ದುವಾ ಅವರು ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುವವರಾಗಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ದೆಹಲಿಯ ಆಹ್ವಾನ್ ಟ್ರಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

Image Sources
https://images.agoramedia.com/wte3.0/gcms/Toddler-play-with-bubbles-722x406.jpg?width=574
https://i.ebayimg.com/images/g/X6EAAOSwrX1csGep/s-l500.png



ಶಿಲ್ಪಾ ಬಜಾಜ್: ನವದೆಹಲಿಯ ಅಂಬೇಡ್ಕರ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧನಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವೀಧರೆ. ನೈಸರ್ಗಿಕ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಪರಿಣತಿ ಹೊಂದಿರುವ ಅವರು ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ಮತ್ತು ನವದೆಹಲಿಯ ಗುರುಗೋಬಿಂದ್ ಸಿಂಗ್, ಇಂದ್ರಪ್ರಸ್ಥ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಬಿ.ಎಡ್. ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬೋಧಕರಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಸಂಶೋಧನೆ ಮತ್ತು ಬೋಧನಾ ಆಸಕ್ತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳು ಲೈಂಗಿಕತೆ ಮತ್ತು ಲಿಂಗತ್ವ, ಲೈಂಗಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ, ಸ್ತ್ರೀವಾದಿ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು, ವಿಮರ್ಶನಾತ್ಮಕ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರ, ಇತಿಹಾಸ, ರಾಜಕೀಯ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ನೀತಿಗಳು ಮತ್ತು ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಅಧ್ಯಯನಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿವೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂಶೋಧನೆಗಾಗಿ, ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಲೈಂಗಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ ಲೈಂಗಿಕತೆ ಮತ್ತು ಲಿಂಗತ್ವ ನಿರ್ಮಾಣದ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು bajaj2712@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಉಷಾ ಅಂಬ್ರೋಸ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**

ಆಟಗಳ ಒಂದು ಮೂಲ ಸಿದ್ಧಾಂತವೆಂದರೆ ಹಂಚಿಕೆಯ ಕಲಿಕೆ: ಒಗಟನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು, ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸಲು ಅಥವಾ ಜಟಿಲ ಮಾರ್ಗಜಾಲದಿಂದ ಹೊರಬರುವ ದಾರಿಯನ್ನು ಪತ್ತೆಹಚ್ಚಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಗಿದಾರರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಸೇರಿ ಕೆಲಸ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ತಪ್ಪುಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಯಶಸ್ಸಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಇತರೆ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಂದ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಕಲಿಕೆಗೆ ಆಟಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ನೀಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಆಟದ ನಂತರವೂ ಇಂತಹ ಕಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸಲು ಸಮಯಾವಕಾಶವನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು.

– ಶಾಂಭವಿ ನಾಯಕ್, ವಿಜ್ಞಾನ ತರಗತಿಗಾಗಿ ಆಟಗಳು, ಪು. ೯೦

ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಪರಿಶೋಧನೆಗಳು

ಸ್ವಾತಿ ಸರ್ಕಾರ್

ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್‌ನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬೇಕು ಎಂದು ನಮಗೆ ಯಾರು ಕಲಿಸಿದರು? ಅದರೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ಆಡುತ್ತಾ ನಾವು ಕಲಿತಿಲ್ಲವೇ? ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಕೆಲವರು ಇನ್ನೂ ಕಲಿಯುತ್ತಲೇ ಇದ್ದೇವೆ!

ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅನೇಕರು ಆಟದ ಮಹತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ವಾದವನ್ನು ಮಂಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವುದೇ ಮಕ್ಕಳ ಕೆಲಸ' ಎಂಬ ಮಾತನ್ನು ನಾವೆಲ್ಲ ಕೇಳಿಯೇ ಬೆಳೆದಿದ್ದೇವೆ. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ 'ಕೆಲಸ' ಮತ್ತು 'ಆಟ'ದ ನಡುವೆ ಯಾವುದೇ ಭೇದವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಆಟವು ಏಕೆ ಮಹತ್ವದ್ದು? ಮಕ್ಕಳು (ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡವರು) ಕಲಿಯಲು ಇದು ಹೇಗೆ ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ? ಅದರಲ್ಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗಣಿತದ ಬೋಧನೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಇದು ಯಾವ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ? ಮೊದಲಿಗೆ ಈ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ 'ಆಟ' ಎಂದರೆ ಏನು ಅರ್ಥ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡೋಣ.

ರಚನಾತ್ಮಕ ಆಟ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡೆ

ಆಟವನ್ನು ನೋಡುವ ಒಂದು ವಿಧಾನ ಎಂದರೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಜಯ ಅಥವಾ ಸೋಲು (ಇಲ್ಲವೇ ಡ್ರಾ) ಆಗುವ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಯೋಚಿಸುವುದು; ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಜನರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು, ತಂಡಗಳಾಗಿ ಅಥವಾ ಕೇವಲ ಒಬ್ಬರೇ (ಸಾಲಿಟೇಯರ್ ನಂತೆ) ಆಡಬಹುದು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ, ಅದರ ಚಲನೆ ಆಯ್ಕೆ ಅಥವಾ ಸಂಭಾವ್ಯತೆ ಯಿಂದ ನಿಯಂತ್ರಿತವಾಗುತ್ತದೆ (ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಡೈಸ್ ಮತ್ತು ಅಥವಾ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಆಟವಾದರೆ) ಮತ್ತು / ಅಥವಾ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರದಿಂದ ನಡೆಯುವ (ಚೆಸ್‌ನಂತಹ ಆಟ) ಅಥವಾ ಅದೃಷ್ಟ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯತಂತ್ರದ ಮಿಶ್ರಣ (ಬ್ರಿಡ್ಜ್‌ನಂತಹ ಆಟ) ದೊಂದಿಗೆ ಸಾಗುವ ಆಟವಾಗಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಜೋಡೋಗ್ಯಾನ್ ಮತ್ತು ಇತರ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಗುಂಪುಗಳು ಭಿನ್ನಾಂಶಗಳು, ಆಕಾರಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗೆ ಅನೇಕ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಲಾದ ಡೈಸ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೇ ಕೆಲವು ಕಾರ್ಡ್ ಗೇಮ್‌ಗಳು ಕೂಡ ಇವೆ.

ಈ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮಗುರಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗೆಲುವೇ ಆದ್ದರಿಂದ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಹಾಗೂ ಅತ್ಯಂತ ಅಗತ್ಯ ಕೂಡ. ಹಾಗಾಗಿ ಆಟವು ಆಟಗಾರನು ತನ್ನ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ಹರಿತಗೊಳಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಲು ಒಂದು ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಸಹಜವಾಗಿ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ., ಆಟದ ಈ ಗುಣಲಕ್ಷಣದ ಲಾಭವನ್ನು ಯಾವುದೇ ವಿಷಯ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಅದರಲ್ಲೂ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರದ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯ ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವುದರಲ್ಲಿ ಪ್ರವೀಣತೆಯನ್ನು ಕರಗತಗೊಳಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಪದೇಪದೇ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ನಿರಂತರ ಅಭ್ಯಾಸವೇ ಇರುವ ಏಕೈಕ ಮಾರ್ಗ. ಹಾಗಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದು ಬಹುಬೇಗ ಬೋರ್ ಹೊಡೆಯಲು ಶುರುವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಅನುಮಾನವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ, ಇದನ್ನೇ ಒಂದು ಆಟವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಒಂದು ತಂಡವಾಗಿ ಆಟವಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಆಗ ಅದೇ ಗುರಿಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ವಪ್ರೇರಿತ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ ಮೂಲಕ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ತಂಡಗಳು ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯ-ಕ್ಷಮತೆಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಸಹಪಾಠಿ ಜೊತೆಗಿನ ಕಲಿಕೆಗೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ವೇಗವರ್ಧನೆ ನೀಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವೂ ಕೂಡ ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಕಲಿಯುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಥವಾ ಸುಗಮಕಾರರು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಸರಳವಾದ ಮಾರ್ಗ ಎಂದರೆ ಎರಡು (ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು) ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಗಾಗ ಅವರಿಗೆ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು. ವಾಸ್ತವ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಸಮಯ ನಿಗದಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ತಕ್ಷಣ ಉತ್ತರವನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು ಅಥವಾ ಕೆಲವು ನಿಮಿಷಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಉತ್ತರ ಗೊತ್ತಾದ ಮೊದಲ ತಂಡ ಬಝರ್ ಅನ್ನು ಒತ್ತುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ತಪ್ಪು ಉತ್ತರವನ್ನು ನೀಡಿದವರಿಗೆ ದಂಡ ವಿಧಿಸುವ ಕ್ರಮವನ್ನೂ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಮಕ್ಕಳು ತರಾತುರಿಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಮತ್ತು ವೇಗಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ನಿಖರತೆ ಬಲಿ ಕೊಡದಂತೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ವಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡವೂ ನಿಗದಿ ಮಾಡಿದ ಸಮಯದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಉತ್ತರ ನೀಡುವ ಹಾಗೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಈ ಪ್ರಕರಣದಲ್ಲಿ ದಂಡದ ಅಗತ್ಯ ಕಡಿಮೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ, ಗೆಲುವು ಎನ್ನುವುದು ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ನಿಜವಾದ ಅರ್ಹತೆ-ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಮೇಲೆ ಆಗುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ಇತರ ತಂಡ(ಗಳ)ದ ತಪ್ಪಿನ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಅಲ್ಲ. ಇದು ಪ್ರಾವೀಣ್ಯಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ಆಟವನ್ನು ತೀರಾ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ ಇಂತಹ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಯ ವಿಷಯವನ್ನು ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಘೋಷಣೆ ಮಾಡಿರಬಹುದು ಮತ್ತು ಇದರಿಂದ ತಂಡಗಳಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮಯವನ್ನು ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು (ತರಬೇತುದಾರನ ರೂಪದಲ್ಲಿ) ಮಾಡಬಹುದು.

ತಂಡದ ಆಯ್ಕೆ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಇರಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ನಿಪುಣ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಆ ಹಂತಕ್ಕಿನ್ನೂ ತಲುಪಲು ಸಾಧ್ಯವಿರದವರ ಮಿಶ್ರಣ ಇರಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಮಹತ್ವದ ಸಂಗತಿ ಏನೆಂದರೆ ತಂಡದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಸದಸ್ಯನೂ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು, ಇದರಿಂದ ಕೇವಲ ತಾರಾ ಆಟಗಾರರ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬಿತರಾಗುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಸದಸ್ಯನ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಲು ತಂಡವು ಗಮನ ನೀಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಸಂಕಲನ ಮತ್ತು ವ್ಯವಕಲನವನ್ನು (ಮತ್ತು ಬಳಿಕ ಗುಣಾಕಾರ ಮತ್ತು ಭಾಗಾಕಾರ) ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದರೆ ಕೆಲವು

ಸಂಖ್ಯಾಂಶಗಳು ಅಭ್ಯಾಸಬಲದಿಂದ ತಟ್ಟನೆ ಹೊಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ನಿಜಕ್ಕೂ ತುಂಬಾ ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಹತ್ತನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬೇಕು, 1+9, 2+8. 3+7, 4+6 ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಒಂದಂಕಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತ, ಉದಾ: 7+8, 6+5 ಇತ್ಯಾದಿ. (ಮತ್ತು ಬಳಿಕ 8x6, 7x9 ಇತ್ಯಾದಿ). ತೀವ್ರಗತಿಯ (ರ್‍ಯಾಪಿಡ್ ಫೈರ್) ಸುತ್ತುಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಸಂಖ್ಯಾಂಶಗಳು ಅಭ್ಯಾಸಬಲದಿಂದ ತಟ್ಟನೆ ಹೊಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಬಹುದು. ಇದು ಕೇವಲ ಉರುಹೊಡೆಯುವ ಕಸರತ್ತು ಆಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಈ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ರಸಪ್ರಶ್ನೆಯಲ್ಲಿ ಬೋನಸ್ ಪಾಯಿಂಟ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವನ್ನು ಕೊಡುವ ಮಗು (ಅಥವಾ ತಂಡ) ತನಗೆ ಉತ್ತರ ಹೇಗೆ ಬಂತು ಎಂಬುದನ್ನು ತರ್ಕಬದ್ಧವಾಗಿ ತಿಳಿಸುವಂತೆ ಕೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ನೂರಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಇರುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಗಣನೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಮೊತ್ತಗಳಿಗೆ ಬೋನಸ್ ಪಾಯಿಂಟ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು: ಎಷ್ಟು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ 56+37 ಲೆಕ್ಕವನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಬಹುದು? ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಿಧಾನವು ಒಂದು ಅಂಕವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರಮಾಣೀಕೃತ ಕ್ರಮವಿಧಿಯನ್ನು ಮೀರಿದ (ಮತ್ತು ಆ ಹಂತಕ್ಕೆ ಬರುವ ಮೊದಲೇ) ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಅವರು ಆಟವಾಡುವುದರಿಂದ ಅದು ಅವರಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯಾ ಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಯೇ ಗಣಿತವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಹಾಕಲು ಅವರದ್ದೇ ಆದ ಒಳದಾರಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಅವರಿಗೆ ಇದು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವುದು ಎಂದರೆ ಅದರ 'ಗೇಮ್' ಅವತಾರಕ್ಕಿಂತ ಸಾಕಷ್ಟು ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಸ್ವರೂಪಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನೋಡೋಣ.

ನಿಯಮ ಆಧಾರಿತ ಆಟದ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಕೆಲವು ಮಿತಿಗಳ ಒಳಗೆ ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯ-ನಿರ್ವಹಿಸುವಂತೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಒಳಗೇ ಸೃಜನಶೀಲರಾಗಿರಬೇಕು. ಇದು ನಿಯಮ ಆಧಾರಿತ-ವಾಗಿರುವ ಗಣಿತದ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ವಿಹರಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಆದರೆ ಆ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲೆ ಅನೇಕ ಸಾಹಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಆಟದ ನಿಯಮದ ಮಿತಿಯೊಳಗೆ (ಉದಾ: ಚೆಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಚೌಕಗಳಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ ಕುದುರೆ ಹೋಗಿ ಕೂರಬಹುದು?) ಮತ್ತು ಗಣಿತದ ಪರಿಧಿಯ ಒಳಗೆ (ಉದಾ: ಯಾವ ಎರಡು ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆ ಬರುತ್ತದೋ ಅವನ್ನು ಪತ್ತೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? ಅಥವಾ ಒಂದು ಚತುರ್ಭುಜವು ಒಂದು ಕೈಟ್ ಮತ್ತು ಅಸಮ ಚತುರ್ಭುಜ ಆಗಿರುವಾಗ ಅದರ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳೇನು?) ಯಾವುದು ಸಾಧ್ಯ ಮತ್ತು ಅಸಾಧ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಉತ್ತಮ ಯೋಚನೆಯಾಗಿದೆ. ಕಾರ್ಯತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಆಟಗಳು ಉನ್ನತ ಯೋಚನಾ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು, ಆಳವಾದ ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಒಂದಷ್ಟು ಸೃಜನ-ಶೀಲತೆಯನ್ನು ಬೇಡುತ್ತವೆ. ರ್‍ಯಾಂಡಮ್ ಡಿಜಿಟ್ಸ್‌ಗೇಮ್ (ಉಲ್ಲೇಖಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ) ಅಂತಹವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ.

ಮೌಲ್ಯ ನಿರ್ಧಾರದಲ್ಲಿಯೂ ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಪರಿಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಹೇಳುವಂತೆ ಕೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು ಮತ್ತು ಇನ್ನೂ ಉತ್ತಮವೆಂದರೆ ಯಾವುದು ಉದಾಹರಣೆಗಳಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಆದರೆ 'ಗೇಮ್' ಅಥವಾ ಆಟದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ವಿಸ್ತಾರವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಮ್ಮೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯ ಕಾರ್ಯಗಳ ರುಚಿಹತ್ತಿದ್ದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ(ಗಳಿಗೆ)ಕ್ಕೆ ಸವಾಲೊಡ್ಡಲು ಇದೇ ರೀತಿಯ ಸಮಸ್ಯೆ / ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಕೇಳಬಹುದು. ಈ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಕೀರ್ಣ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಪ್ರಚೋದನೆ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಅರಳಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಮುಕ್ತ ಪರಿಶೋಧನೆ ಆಟಗಳು:

ಈಗ ನಾವು ಇನ್ನೊಂದು ಅವತಾರವನ್ನು ನೋಡೋಣ. ಆಟವೆಂದರೆ ಯಾವತ್ತೂ ಅಲ್ಲಿ ಪರಿಶೋಧನೆಗೆ ಮುಕ್ತವಾದ ಅವಕಾಶವಿರಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳ ನಿರ್ಬಂಧ ಇರಬಾರದು ಅಥವಾ ಅಗತ್ಯವಿರುವಾಗ ಮಾತ್ರ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಬೇಕು. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು, ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಅಥವಾ ಇತರರ (ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡವರು) ಜೊತೆ ಪಾತ್ರಾಭಿನಯದ ಮೂಲಕ ಸಾಕಷ್ಟು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅವರು ಅನುಕರಣೆ (ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ದೊಡ್ಡವರನ್ನು) ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜನರ ಬದುಕನ್ನು ನೋಡಿ (ಅಥವಾ ಅವರು ತಿಳಿದ ಪಾತ್ರಗಳಿಂದ) ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈ 'ಪರಿಶೋಧನೆ' ಸ್ವರೂಪದ ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಶ ಏನೆಂದರೆ ಕೆಲವೊಂದು ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಸಾಧ್ಯಾ-ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು ಮತ್ತು ಇತಿ ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಒಂದು ಮಗುವು ಒರಿಗೆಮಿಯ (ಕಾಗದ ಮಡಚುವಿಕೆ) ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಹೊರಟಾಗ ಆಕೆ ಅಥವಾ ಆತ ಮೊದಲು ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುವ ಪೇಪರ್ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ, ಏನನ್ನು ಮಾಡಲು ಸುಲಭ, ಏನನ್ನು ಮಾಡಲು ಕಷ್ಟ (ಮತ್ತು ಯಾವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾದುದು) ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಪರಿಶೋಧನೆ ನಡೆಸುವ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ಗುರಿ ಏನಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವ ಬಗ್ಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ; ಕನಿಷ್ಠ ಆರಂಭದಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಪರಿಶೋಧಕ ಹೇಗೆ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಅಥವಾ ಬಳಸಲಾಗುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹೆಚ್ಚಾದಂತೆ ಅಂತ್ಯ ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತದೆ. ಗಣಿತದ ಕಲಿಕೆಯ ವಿಷಯ ಬಂದಾಗ ಆಟ ಮತ್ತು ಪರಿಶೋಧನೆಗಳ ಎರಡೂ ವಿಧಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಎರಡನ್ನೂ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಸರಿಯಾಗಿ ಆರಂಭಿಸುವುದು.

ನಾವು ಮುಂದೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಶಾಲೆಯ ಕಲಿಕಾ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಹತ್ತಿರದಿಂದ ಗಮನಿಸೋಣ. ಅದು ಕೇವಲ ವಿದ್ಯಾವಿಷಯವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿಲ್ಲ ಬದಲಾಗಿ ಒಂದು ರೀತಿಯ ತಿಳುವಳಿಕೆಯೂ ಅಡಕವಾಗಿದೆ. ತಂದೆ ತಾಯಿಯರು, ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೇರಿದಂತೆ ಬಹುತೇಕ ಜನರ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹಾಗಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲೂ, ಗಣಿತ ಎಂದರೆ ಬರಿಯ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ನಡೆಯುವ, ಹಾಗೂ ಒಂದಿಷ್ಟು ಸೃಜನಶೀಲತೆಗೆ ಅವಕಾಶವೇ ಇಲ್ಲದ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಶ್ರೇಣೀಕೃತ ವಿಷಯ ತಲೆಗೆ ಹತ್ತಿದರೆ

ಉಂಟು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಇಲ್ಲ ಎಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಸ್ಥಿರವಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತವಾಗಿ ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯಿಂದಲೇ (ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಮುಂಚಿತವಾಗಿ) ಮಕ್ಕಳು ಗಣಿತದ ಸೊಗಸನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಲು ಸಾಧ್ಯವಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವರು ಹಾಗೆ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಬೇಕು.

ಒಮ್ಮೆ ಮೂಲ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಿದ ಬಳಿಕ, ಅಂದರೆ; ಅನೇಕ ಸಂಖ್ಯಾನಾಮಗಳ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ಅವುಗಳು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಪ್ರಮಾಣಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಗುರುತಿಸಿ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಅಂಕಿರೂಪದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಬರೆಯುವುದು, ಸ್ಥಾನ–ಮೌಲ್ಯ ಅಥವಾ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹತ್ತರ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗುಂಪುಗೂಡಿಸುವ ಯೋಚನೆ ಮತ್ತು ಅಂಕಿಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅವನ್ನು ಬರೆಯುವುದು, ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದು ಹೆಚ್ಚು–ಯಾವುದು ಕಡಿಮೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು, ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ (ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಈ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅತಿಕಡಿಮೆಯಿಂದ ಅತಿದೊಡ್ಡದಕ್ಕೆ ಅನುಕ್ರಮಗೊಳಿಸಿ: 38, 83, 40, 9) ಕಡಿಮೆ/ಅತಿಕಡಿಮೆ (ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡದು ಅಥವಾ ಅತಿದೊಡ್ಡದು) ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಪತ್ತೆ ಮಾಡಲು ಇರುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಈ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಬಹುದಾದ ಪರಿಕರಗಳು (ಕಡ್ಡಿಯ ಕಟ್ಟುಗಳು ಮತ್ತು ಅಥವಾ ಗಣಿತ ಮಾಲ) ದೊರೆಯುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತ್ಯಂತ ಅಗತ್ಯ. ಇದರಿಂದ ಯಾವುದು ಅತಿ ಸಣ್ಣ ಪ್ರಮಾಣ (ಬಂಡಲ್ ಅಥವಾ ಕಟ್ಟುರಹಿತ) ಮತ್ತು ಯಾವುದು ಅತ್ಯಂತ ದೊಡ್ಡದು (ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಟ್ಟುಗಳು) ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಇಂತಹ ಪರಿಶೋಧನೆ ಅಥವಾ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವ ಆಟವನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಮಾಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ಕಂಡುಕೊಂಡದನ್ನು ಬಾಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುವಂತೆ ಮತ್ತು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡದನ್ನು ನಿಯಮವಾಗಿ ಕ್ರೋಡೀಕರಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಸಹಾಯ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಂತಹ ಒಂದು ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರೀಯವಾದ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಭಾಷೆಯ ಕರಾರುವಕ್ಕಾದ ಮತ್ತು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಮನಗಾಣಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ನೀಡದೇ ಮಾತನಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಬಹುದೆಂಬುದನ್ನು ಭಿನ್ನರಾಶಿಗಳ ಅರ್ಥ (Meaning of Fractions – ಉಲ್ಲೇಖದಲ್ಲಿ ವಿಡಿಯೋ ಲಿಂಕ್ ನೀಡಲಾಗಿದೆ)ದಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಪರಿಶೋಧನೆಗಳು ಮತ್ತು ತನಿಖೆಗಳು:

ಅದೇ ರೀತಿ, ಸಂಕಲನ, ವ್ಯವಕಲನ (ಮತ್ತು ಬಳಿಕ ಗುಣಾಕಾರ ಹಾಗು ಭಾಗಾಕಾರ)ದ ಅರ್ಥವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿವರಿಸಿದ ಹಾಗೂ ಅವರು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ನಂತರ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಮತ್ತು ಕಳೆಯುವ ನಾನಾ ಮಾರ್ಗಗಳು ಪರಿಮಾಣಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಹೊಮ್ಮಬೇಕು. ಕೈ ಮುಟ್ಟಿ ಆಡಬಹುದಾದ ನಾನಾ ವಸ್ತುಗಳು (manipulatives) ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ 'ಆಟ'ದಿಂದಲೇ ಲೆಕ್ಕದ ಕ್ರಮವಿಧಿ ಹೊರಹೊಮ್ಮಬಹುದು ಮತ್ತು ಹಾಗೆ ಹೊರಹೊಮ್ಮಬೇಕು ಕೂಡ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಪರಿಶೋಧನೆಗಳನ್ನು ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಾವೇ ಲೆಕ್ಕದ ಮಾನಕ ಕ್ರಮವಿಧಿಯನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸಿದ್ದೇವೆ ಎಂಬ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮೂಡಿದಾಗ ಅದು ನಿಜಕ್ಕೂ ಅವರಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ತುಂಬುತ್ತದೆ, ಅಷ್ಟು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಗಣಿತ ಎಂದರೆ ಸ್ವಪ್ರಯತ್ನದಿಂದ ಕಲಿಯಬಹುದು ಎನ್ನುವ ಭರವಸೆ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಗಣಿತವನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುವವರು ಇದಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸ್ವಾವಲಂಬನೆಯ ರುಚಿ ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತಲೇ ಅವರಿಗೆ ಮುಂದೆ ಹೇಗೆ ಕ್ರಮಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಯಾರಾದರೂ ಹೇಳಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯ ಬೀಳುವುದಿಲ್ಲ. ಅಂತಹ ಸಾಹಸಗಳನ್ನು ಅವರು ತಾವಾಗಿಯೇ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಇಚ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಉಳಿದ ಮಾಮೂಲಿ ಗುಂಪಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ ಇಂತಹ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕಲಿಸುವುದರಲ್ಲಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಲ್ಲಿ ಆಗಲೇ ಉತ್ಸುಕರಾಗಿ ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಅಷ್ಟೇನೂ ಕಷ್ಟವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅವರ ಕಲಿಕೆಯ ಹಸಿವು ಭಿನ್ನ ಸ್ವರೂಪದ್ದಾಗಿರುವ ಕಾರಣ ಅವರಿಗೆ ಬೋಧಿಸುವುದು ಸವಾಲಿನ ಕೆಲಸವೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೂಡ ಸಾಮಾನ್ಯ ಲೆಕ್ಕಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹಾಗೂ ಸಾಹಸಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು, ಪರಿಶೋಧನೆಗಳು, ತನಿಖೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕ–ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರಿಗೆ ತೀರಾ ಸುಲಭವಲ್ಲದ (ಆ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ ಬೋರ್ ಅನಿಸುವ) ಆದರೆ, ಅವರನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುವ ಹಾಗೂ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವ ಲೆಕ್ಕಗಳನ್ನು ಹುಡುಕ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅದೃಷ್ಟದ ಸಂಗತಿ ಏನೆಂದರೆ ಅಂತರ್ಜಾಲದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಪರಿಶೋಧನೆಗಳು ಮತ್ತು ತನಿಖಾ ಅಂಶಗಳು ತುಂಬಿಕೊಂಡಿವೆ. ಬಹುತೇಕ ಶಿಕ್ಷಕರು (ಎಲ್ಲರೂ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೂ) ತಮ್ಮ ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್‌ಗಳ ಮೂಲಕ ಈ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದಾಗಿದೆ. (ಅಂತಹ ಕೆಲವು ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿಶೇಷವಾಗಿ Thinking Skills pull-out. ಉಲ್ಲೇಖವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ). ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಗ್ಗಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವುಗಳಲ್ಲಿರುವ ನಾನಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸಬಹುದು. ಅನೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಒಂಭತ್ತರ ಗುಣಾಕಾರದ ಮೊತ್ತವನ್ನು ತಾವೇ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಬಲ್ಲರು. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಸಂಶೋಧನೆಗಳು ಸಾಧ್ಯವಿರುವುದರಿಂದ ಗಣಿತದ ತರಗತಿಯನ್ನು ಸಾಕಷ್ಟು ಚೈತನ್ಯಭರಿತವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಕುತೂಹಲಕರವಾಗಿರುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. 1 ರಿಂದ 100ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ 10x10 ಗ್ರಿಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಗುಣಕಗಳನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸುವುದರಿಂದ ವಿಭಜನೆಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ಪರಿಶೋಧನೆ:

ಈ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಪರಿಶೋಧನೆಗಳು ಕೇವಲ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿಯೇ ಇರಬೇಕಾಗಿದ್ದಿಲ್ಲ. ಬೇಸ್–10 ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ (ಚಪ್ಪಟೆ ಆಕೃತಿಗಳು [ನೂರು], ಉದ್ದನೆಯ ಆಕೃತಿಗಳು [ಹತ್ತು] ಘಟಕಗಳು ಅಥವಾ FLU) ಆಟವಾಡುವುದರಿಂದ ಗಣಿತಮಾಲಾದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯಾ ಸರಣಿಯ ಮಾನಸಿಕ ಚಿತ್ರ ಪಡೆಯುವಂತೆ ಬೀಜಗಣಿತದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳಿಗೆ ಪರಿವರ್ತನೆ ಆಗಲು ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಪರಿಶೋಧನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಅದು ಸಾಕಷ್ಟು ಒಳನೋಟಗಳಿಗೆ ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಊಹೆಗಳನ್ನು

ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸಿ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಳುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಪೋಷಿಸಬೇಕು. ಪರಿಶೋಧನೆಗಳ ಅಭ್ಯಾಸವು ಮಕ್ಕಳು ವಿನ್ಯಾಸಗಳಗಾಗಿ ಹುಡುಕಿ ನೋಡುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಆಗುಹೋಗುಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ದಿನನಿತ್ಯದ ಬದುಕಿನ ಸಂಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಗಣಿತವನ್ನು ಅವಲೋಕಿಸುವಂತೆ ಅವರಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುವುದರಿಂದ ಇನ್ನಷ್ಟು ಬೆಳೆಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಉತ್ತೇಜಿಸಲು 'ಆಟ'ದ ಸ್ವರೂಪದ ಲೆಕ್ಕಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ– 'ನಿಮ್ಮ ನೆರೆಹೊರೆಯಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕೃತಿಗಳನ್ನು ಪತ್ತೆ ಮಾಡಿ' (ಆಯತಾಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು ಇನ್ನೂ ಸುಲಭ) ಮತ್ತು 'ಇದ್ಯಾಕೆ ಚಚ್ಚೌಕವಾಗಿದೆ, ಯಾಕೆ ಆಯತಾಕಾರವಾಗಿಲ್ಲ?' ಎಂಬ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಬಹುದು. ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯ ತನಿಖೆಗೆ ಒಳಪಡಿಸುವುದು ಹೇಗೆಂದರೆ ಅನೇಕ ವೃತ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ / ಕರಕುಶಲಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಗಣಿತವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು–ಒಬ್ಬ ಬಡಗಿ ಅಥವಾ ಒಬ್ಬ ಟೈಲರ್ ಹೇಗೆ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾನೆ? ಜ್ಯಾಮಿತಿ (ಆಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ಸಮ್ಮಿತಿ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳ ಪ್ರಮಾಣದ ಅರಿವು) ಮತ್ತು ಬೀಜಗಣಿತದ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಸುತ್ತಳತೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಇರುವ ಸೂತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಬಹುಕೋನಾಕೃತಿಗಳ (ಮತ್ತು ವೃತ್ತಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ) ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಬೆಂಕಿ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಆ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅದರ ರಟ್ಟಿನ ಪ್ರತಿರೂಪಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಕಂಡು–ಕೊಳ್ಳಬಹುದು;

ಅದೇ ರೀತಿ ಘನಾಕೃತಿಗಳೊಂದಿಗೆ (ಘನಾಕೃತಿ (ಕ್ಯೂಬಾಯ್ಡ್,) ಕಂಬಾಕೃತಿಗಳು, (ಸಿಲಿಂಡರ್‌ಗಳು,) ಶಂಖುವಿನಾಕಾರ, (ಕೋನ್‌ಗಳು,) ಗೋಲಾಕಾರ (ಸ್ಫಿಯರ್‌ಗಳು) ಇತ್ಯಾದಿ) ಪರಿಶೋಧನೆ ನಡೆಸುವುದರಿಂದ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಮೇಲ್ಮೈ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಘನ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ನಾನಾ ರೀತಿಯ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು (ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ತ್ರಿಕೋನ ಮತ್ತು ಚತುರ್ಭುಜಾ ಕೃತಿಗಳು) ಒಳಗೊಂಡ (ಬಣ್ಣದ ಬಿಲ್ಲೆ ಜೋಡಣೆ ಅಥವಾ ಶಬಲ ರಚನೆಯ ಪರಿಶೋಧನೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಗಣಿತದ ಅನೇಕ ಪ್ರಮೇಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಇಂತಹ ಪರಿಶೋಧನೆಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಗಣಿತದಲ್ಲಿರುವ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕ ಅವಲೋಕನಗಳು, ಸಂಶೋಧನೆಗಳು ಮತ್ತು ಅಂತರ್–ಸಂಬಂಧಗಳು ಅರಿವಿಗೆ ಬರುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದರಲ್ಲಿ ಅನುಮಾನವಿಲ್ಲ (ಉದಾ: ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮಾನುಗತ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಒಂದು ಮೊತ್ತವಾಗಿ ಬರೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ? ಏಳು ತುಣುಕುಗಳ ಟ್ಯಾನ್‌ಗ್ರಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಅತಿದೊಡ್ಡ ತ್ರಿಭುಜದ ಸಮಕೋನ ಚೌಕದ ಮೂರು ಪಾರ್ಶ್ವಕ್ಕಿಂತ ಯಾಕೆ ಚಿಕ್ಕದು?).

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು (ಎನ್‌ಸಿಎಫ್) 2005 ಮತ್ತು ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರದ ಬೋಧನೆ ಕುರಿತ ವಸ್ತುಸ್ಥಿತಿ ಲೇಖನ ಮಕ್ಕಳ ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಗಣಿತವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡುತ್ತವೆ. ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು ಮತ್ತು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಪರಿಶೋಧನೆಗಳು ಅನೇಕ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನಗಳನ್ನು ವಸ್ತು–ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ವಿಲೀನಗೊಳಸುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿಸ–ಬಲ್ಲವು. ಈಗ ಪಠ್ಯ ಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಟಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿರುವುದರಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಚ್ಚರಿಯೂ ಇಲ್ಲ. ಯಾವ ಮಕ್ಕಳು ಆಟ ಬೇಡವೆಂದು ವಿರೋಧಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ?

References

- Random Digits: http://teachersofindia.org/en/activity/number-game-random-digits
- Meaning of Fractions: https://www.youtube.com/watch?v=swpDWTm73_I
- NCTM: Activities with Rigor and Coherence: https://www.nctm.org/ARCs/
- Jodo Gyan: Various manipulatives and games: https://jodogyan.org/activity-resources/
- Thinking Skills: http://teachersofindia.org/en/ebook/thinking-skills-pullout
- Sum of Consecutive Natural Numbers: http://azimpremjiuniversity.edu.in/SitePages/resources-ara-august-2017-lfhc-sums-of-consecutive-natural numbers.aspx
- Tangrams: http://teachersofindia.org/en/ebook/getting-shape-tangram-time
- Other pull-outs, activities and related articles: https://azimpremjiuniversity.edu.in/SitePages/resources-at-right-angles.aspx
- NCERT textbooks: https://ncert.nic.in/textbook.php
- Sikkim textbooks: Class 1: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/pfdo/#p=1 Class 2: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/kgob/#p=1 Class 3: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/hsdm/#p=2 Class 4: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/ifaw/#p=1 Class 5: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/pjgl/#p=1



ಸ್ವಾತಿ ಸರ್ಕಾರ್ ಅವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ನಿರಂತರ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಸಹಾಯಕ ಪ್ರೊಫೆಸರ್ ಆಗಿರುತ್ತಾರೆ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರ ಅವರ ಎರಡನೇ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ವಿಷಯವಾದರೆ (ಅವರ ಮೊದಲ ಆದ್ಯತೆ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್‌ಗೆ.) ಭಾರತೀಯ ಸಂಖ್ಯಾಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಯಿಂದ ಬಿ ಸ್ಟಾಟ್–ಮತ್ತು ಎಂ ಸ್ಟಾಟ್ ಪದವಿ ಪಡೆದಿರುವ ಸ್ವಾತಿ ಅವರು ಸೀಯಟಲ್‌ನ ವಾಷಿಂಗ್ಟನ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಎಂಎಸ್ ಪದವಿಯನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕಳೆದ ಒಂದು ದಶಕಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲದಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರದ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಅವರಿಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮಾಡಿಕಲಿಯುವ ವಿಷಯಗಳು ಅದರಲ್ಲೂ ಒರಿಗಾಮಿಯಲ್ಲಿ ತೀವ್ರವಾದ ಆಸಕ್ತಿ. ಅವರನ್ನು ಸಂಪರ್ಕಿಬಹುದಾದ ಇಮೇಲ್: swati.sircar@apu.edu.in

ಅನುವಾದ: **ಮಂಜುನಾಥ್ ಚಾಂದ್** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಜಯಕುಮಾರ್ ಮರಿಯಪ್ಪ**

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ

ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ

ವಯಸ್ಕರಾದಂತೆ ನಾವು ಜಾಸ್ತಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಕಡಿಮೆ 'ಆಟ'ವಾಡುತ್ತೇವೆ. ಕೆಲಸವನ್ನು ವೈಭವೀಕರಿಸಿದಾಗ ಮತ್ತು ಗೌರವಿಸಿದಾಗ, ಆಟವು ತುಂಬಾ ಕ್ಷುಲ್ಲಕ, ಬಾಲಿಶ, ನೀರಸ, ಅಮುಖ್ಯವಾದ ಮತ್ತು ತಿರಸ್ಕರಿಸಬಹುದಾದುದು ಎಂದು ಅನ್ನಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ 'ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲು' ಮತ್ತು ಮನೆಗೆಲಸ, ಊಟ ಅಥವಾ ವಯಸ್ಕರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣುವ ಇತರ ಯಾವುದೇ ಕೆಲಸವನ್ನು ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಆಲ್ಬರ್ಟ್ ಐನ್‌ಸ್ಟೈನ್ ಹೇಳುವಂತೆ, ಆಟವು ಆವಿಷ್ಕಾರದ ಅತ್ಯುನ್ನತ ರೂಪ. ಎಲ್ಲಾ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುವ ರಚನಾತ್ಮಕವಲ್ಲದ ಆಟದ ಸಮಯವು (unstructured playtime) ಮಕ್ಕಳ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ, ಸಂವೇದನಾತ್ಮಕ ಹಾಗು ದೈಹಿಕ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಅಂಶ ಈಗಾಗಲೇ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಂಶೋಧನೆಗಳಿಂದ ಸಾಬೀತಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯು ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಹಾಗು ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧಿಸಲು, ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಕಲಿಸುವುದರಿಂದ, ಆಟವು ಅವರಿಗೆ ಆತ್ಮಗೌರವ, ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣ, ಸಹಾನುಭೂತಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವ, ಜಾಣ್ಮೆ ವೃದ್ಧಿಸುವ ಸಹಜವಾದ ಸಾಧನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಕ್ರೀಡೆಯು, ಭಾವನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಸದೃಢವಾದ, ಸಹಾನುಭೂತಿಯಿಂದ ಕೂಡಿದ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತುಂಬಿದ ವಯಸ್ಕರನ್ನಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳಲು ಅವಶ್ಯವಾದ ಕೌಶಲ್ಯದ ತಳಹದಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಈ ಎಲ್ಲವುಗಳನ್ನೂ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಾವು ಮರೆಯದೇ ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತೇವೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸಮಯ ಮೀಸಲಿಡುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಾರದು ಎಂಬ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ನಾವು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು, ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಸಮಯ ಮೀಸಲಿಡುವುದು ನಮ್ಮ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯಾದರೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಒಳ್ಳೆಯದು. 'ಮಗುವೊಂದರ ನಿತ್ಯದ ದಿನಚರಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಯಾಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯವನ್ನು ಮೀಸಲಿಡುವುದಿಲ್ಲ?' ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗೆ 'ಪ್ಲೇ-ಶಾಪ್'ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದ ನನ್ನ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅನುಭವದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಆಟವಾಡುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ಸ್ವತಃ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೇ ಮರೆತುಹೋಗಿರುವುದು ದೊಡ್ಡ ತೊಡಕಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿದೆ. ಪೋಷಕರು ಮತ್ತು ಬೋಧಕರು 'ಬೋಧನೆ'ಯನ್ನಷ್ಟೇ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಿದ್ದು, ಮಗುವಿನ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವೂ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಮರೆತಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ, ಇಲ್ಲಿ ಹೇಳಲಾಗುತ್ತಿರುವ ಆಟವು, ನಾನಾ ಕಾರಣಗಳಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವದ್ದಾದ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವನ್ನು ಕುರಿತಾದುದಲ್ಲ.

ಕತೆಗಳ ಸುತ್ತ ಆಟ

ವಿದ್ಯಾರ್ಹತೆ ಏನೇ ಇರಲಿ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಶಿಕ್ಷಕರೂ ಕತೆಗಳ ಓದುಗರಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗು ಆಕೆ/ಆತ ತಮ್ಮ ಮಾತೃಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುವಷ್ಟೇ ಸುಲಲಿತವಾಗಿ ಕತೆ ಹೇಳಲು ಶಕ್ತರಿರಬೇಕು. ಕತೆಗಳೊಂದಿಗೆ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಬಾಲಿಶ ಮತ್ತು ನಾವು ಅದರಿಂದ ಹೊರಬರಬೇಕು ಎಂದು ವಯಸ್ಕರು ಭಾವಿಸುವ ಕಾರಣ, ಕತೆಗಳು ಕಲಿಕೆಯನ್ನು (ಬೋಧನೆಗಿಂತ ಭಿನ್ನ) ಸುಗಮ-ಗೊಳಿಸುವ ಸಾಧನವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಲು ತೊಡಕಾಗಿದೆ. ಯಾವುದೇ ವಯಸ್ಸಿನವರಿಗಾದರೂ ಕತೆ ಹೇಳುವುದರಿಂದ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿರುವ ಕಾರಣ ಅವುಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಲೇಖನವೇ ಬೇಕಾದೀತು. ಆದರೆ ಅದನ್ನು ಅಲ್ಪಾವಧಿ ಮನೋ-ರಂಜನೆ ಎಂದು ಯಾರಾದರೂ ಹೇಳಿದರೆ ಅದು ಅಪರಾಧವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದಷ್ಟೇ ಹೇಳಬಹುದು. ಕತೆ ಹೇಳುವುದು ಮತ್ತು ಓದುವುದರ ಹೊರತಾಗಿ, ಕತೆಗಳ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವ ಮತ್ತು ಕತೆ ರಚಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಮಾರ್ಗಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಸಣ್ಣದೋ ದೊಡ್ಡದೋ - ಕತೆ ರಚಿಸಿದಾಗ ನಮ್ಮ ಮನುಷ್ಯ ಬುದ್ಧಿಗೆ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಸಂತೃಪ್ತಿ ಹಾಗು ಸಂಭ್ರಮ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ವಿರಾಮ, ವೀಕ್ಷಣೆ, ಅಚ್ಚರಿ, ಆಟ, ನಂಬಿಕೆ, ಸಹಾನುಭೂತಿ, ಉದ್ರೇಕ ಮತ್ತು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಅದು ನಮಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತದೆ.

ಸಂಘಟಿತ ರಚನೆ

ಒಂದು ಮಗು ಕತೆ ಹೇಳಲು ಶುರು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ, ಅದೇ ಕತೆಯ ಎಳೆಗೆ ತಾವೂ ಸೇರಿಸುತ್ತಾ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ತಾವೂ ಕತೆ ಹೇಳುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ, ನೀವು ಒಂದು ಸುತ್ತಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬಹುದು. ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದಿನ ಕತೆಗಾಗಿ ಎರಡನೇ ಸುತ್ತನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಕೇವಲ ಒಂದು ವಾಕ್ಯವನ್ನಷ್ಟೇ ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಭಿನ್ನ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯ ಪ್ರಯೋಗದ ಅನುಭವವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತನಗಿಂತ ಹಿಂದಿನ ಮಗು ಹೇಳಿದ ಕತೆಗೆ ತನ್ನದೊಂದು ವಾಕ್ಯ ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಸಂಘಟಿತವಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಅನುಭವವನ್ನು ಇದು ಕಟ್ಟಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಅವನ/ಅವಳ ಯೋಚನೆ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಯು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಮೇಣ, ಮಗುವನ್ನು ವ್ಯಾಕರಣ-ಬದ್ಧವಾಗಿ ವಾಕ್ಯ ರಚನೆ ಮಾಡುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕೂಡಾ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಶು ರಚನೆ (Pick and choose)

ಮೂರು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ: ಪಾತ್ರಗಳು (ಆನೆ, ರಾಣಿ, ಇಲಿ ಇತ್ಯಾದಿ), ಸನ್ನಿವೇಶ (ಅರಣ್ಯ, ನದಿ, ನಗರ, ಶಾಲೆ, ಪರ್ವತ ಇತ್ಯಾದಿ) ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿ (ಮಂತ್ರದಂಡ, ಮನುಷ್ಯರಂತೆ ಮಾತನಾಡುವ ಒಂದು ಕಪ್, ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಪ್ರಯಾಣಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಒಂದು ಕೈಗಡಿಯಾರ, ನಿಮ್ಮನ್ನು ಮರೆಮಾಚಬಲ್ಲ ಒಂದು ಮೇಲಂಗಿ ಅಥವಾ ಮುಸುಕು

ಇತ್ಯಾದಿ). ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಈ ಮೂರೂ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ತಲಾ ಒಂದೊಂದನ್ನು ಆರಿಸಿ ತನ್ನದೇ ಕತೆ ರಚಿಸಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಭಾಗವಾಗಿ, ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಜೋಡಿಯಾಗಿಸಿ ಮೂರೂ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಅವರು ಈಗಾಗಲೇ ಆರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಆರು ಆಯ್ಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕರ ಬಗ್ಗೆ ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಕತೆ ಹೆಣೆಯಲು ಹೇಳಬಹುದು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳು

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹಲವು ಪಾತ್ರಗಳಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಕತೆಯನ್ನು ಹೇಳಿ (ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಪಂಚತಂತ್ರದ ಕೆಲವು ಕತೆಗಳು ಬಹಳ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಒಗ್ಗುತ್ತವೆ). ಅದಾದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಈಗಾಗಲೇ ಹೇಳಿರುವ ಕತೆಯಿಂದ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಾತ್ರದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಪ್ರತ್ಯೇಕ-ಕತೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಹೇಳಿ. ಈ ತಂತ್ರವು, ಯಾವುದೇ ವಿಷಯವನ್ನು ಕೇವಲ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಾಗಿ ನೋಡುವ ಬದಲಾಗಿ, ಯಾವುದನ್ನೂ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ವರ್ತಿಸುವ ಸ್ವಭಾವವುಳ್ಳ ಪಾತ್ರಗಳ ಪ್ರೇರಣೆಯನ್ನೂ ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ, ಆ ಎಳೆ ಮನಸ್ಸುಗಳು ತಮ್ಮದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಇತರರ ದೃಷ್ಟಿ-ಕೋನಗಳನ್ನೂ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಗುಣವನ್ನು ಹೊಂದುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗಾದರೆ?

ಇದು, ಈಗಾಗಲೇ ತಿಳಿದಿರುವ ಕತೆಯ ಚಮತ್ಕಾರಿಕ ಪಾತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪರ್ಯಾಯ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಒಂದು ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ದಯಾಗುಣದ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ? ಒಂದು ಇಲಿಗೆ ಮಾಂತ್ರಿಕವಾದ ವಿಶೇಷ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬಂದರೆ? ಕೋತಿಯೊಂದು ಮನುಷ್ಯರ ಯೋಚನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿ-ಕೊಳ್ಳುವಂತಾದರೆ? ಒಬ್ಬ ರಾಜ ಗಾಯಕನಾಗಲು ಬಯಸಿದರೆ? ಕಾಗೆಯು ಹಾರುವ ಬದಲು ನಡೆದಾಡಿಕೊಂಡಿರಲು ಬಯಸಿದರೆ?- ಹೀಗೆ ಯುವ ಮನಸ್ಸುಗಳಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯಿಲ್ಲದಷ್ಟು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ರೆಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿ ಉತ್ತೇಜಿತರಾಗಿ ಪರ್ಯಾಯ ಪರಿಹಾರಗಳು, ಗುರಿ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಶುರುಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಧುನಿಕ ವಿಷಯ / ಸ್ಥಳ / ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

ಇದು ಈ ಹಿಂದಿನದರಲ್ಲೇ ಸ್ವಲ್ಪ ಮಾರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿರುವಂತಹುದು. ಕುದುರೆಯ ಬಳಿ ಒಂದು ಮೊಬೈಲ್‌ಫೋನ್, ಕಳ್ಳನ ಬಳಿ ಒಂದು ಸ್ಕೂಟರ್, ಅಂಚೆಯಾತ ಶಾರುಖ್‌ಖಾನ್‌ನನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗುವುದು, ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ಬಳಿ ಮೈದಾನವಿರುವುದು, ಆನೆಯ ಬಳಿ ಮೈಕ್ರೊವೇವ್ ಓವೆನ್ ಇರುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. ಮಗದೊಮ್ಮೆ ಇಲ್ಲೂ ಅಂತ್ಯವಿಲ್ಲದಷ್ಟು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು! ಯಾವಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಂತ ಅಥವಾ ಇತರರ ಜೊತೆ ಸೇರಿ ತಮ್ಮದೇ ಕತೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೋ, ಆಗ, ಇಂತಹ ಕತೆ ಹಿಂದೆಂದೂ ಕೇಳಿಯೇ ಇಲ್ಲ, ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿಯೇ ಇಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಿ ನಾನು ಅವರನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತೇನೆ!.

ಇವು, ಕತೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವ ಕೆಲವು ಮಾರ್ಗಗಳು. ಒಮ್ಮೆ ನೀವು ಶುರು ಮಾಡಿದರೆ, ಸಂಜೆಗತ್ತಲಲ್ಲಿ ನಕ್ಷತ್ರಗಳು ಗೋಚರಿಸುವಂತೆ ಹೊಸ ಹೊಸ ಯೋಚನೆಗಳು, ಉಪಾಯಗಳು ಹೇಗೆಲ್ಲಾ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎಂದು ಅಚ್ಚರಿಗೊಳಗಾಗುತ್ತೀರಿ.

ಅದು ಬೇರೇನು ಆಗಿರಬಹುದು?

ನಿಮಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಕಾರ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರದ ವಸ್ತುಗಳ ಒಂದು ಸಂಗ್ರಹ ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಸಲಕ್ಕೆ ಒಂದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅದೇನೆಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಮೊದಲು ಕೇಳಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಸಹಜವಾಗಿ ಒಂದೇ ಉತ್ತರವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಅವರ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆರಳಿಸಿ, ಅದು ಬೇರೇನು ಆಗಿರಬಹುದು ಎಂದು ಊಹಿಸಲು ಹೇಳಿ. ಅವರಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಾವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು ಅವರು ಹೊಸಹೊಸ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಿಡಿ. ಅವರಿಗೆ ಉತ್ತರ ಹೊಳೆಯದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಕುತೂಹಲ ಹುಟ್ಟಿಸುವಂತೆ, 'ಇದು ಒಂದು ಇರುವೆಗೆ ಏನಾಗಿರಬಹುದು?', 'ಒಬ್ಬ ರಾಕ್ಷಸನಿಗೆ ಇದೇನಾಗಿರಬಹುದು?' ಎಂದೆಲ್ಲಾ ಪ್ರಶ್ನಿಸಿ ಅವರ ಯೋಚನಾ ಲಹರಿಯನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ವಿಸ್ತರಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು. ಒಂದು ಬೋಗುಣಿ, ಮುಚ್ಚಳ, ಚಮಚ, ಬಾಟಲಿ ಮುಂತಾದ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ, ನಂತರ ಹೆಚ್ಚು ಅಸಮ ರೂಪದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಮುಂದುವರಿಯಿರಿ. ಈ ಸರಳ ಅಭ್ಯಾಸದ ಚಟುವಟಿಕೆಯು, ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಗೋಚರ ವಸ್ತುವಿಗಿಂತ ಆಚೆಗೆ ನೋಡುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಬಹಳ ವ್ಯಾಪಕವಾದದ್ದು. ಹೀಗೆ ಗೋಚರ ವಸ್ತುವಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳತ್ತ ಅವರ ಮನಸ್ಸನ್ನು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳಲು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ ಮುಂದೆ ಮನುಷ್ಯರ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಅಂತಹುದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ನೋಡಿ. ಆಗ ಅವರು, ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬಾಹ್ಯ ಸ್ವರೂಪ ಕಂಡು ತೀರ್ಮಾನಿಸುವ ಬದಲು ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕುರಿತ ಇತರ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳತ್ತವೂ ನೋಡುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅದರಿಂದ ಅವರ ಬಾಹ್ಯನೋಟವೂ ವಿಕಸನಗೊಂಡು ಸಮಗ್ರ ಲೋಕದೃಷ್ಟಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿರುವ ಅಪಾರವಾದ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳ ಕಡೆ ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಮುಕ್ತವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೂ ಈ ಆಟವು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಸ್ಮರಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಚಮತ್ಕಾರ

ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲೂ ಇರುವ ಪ್ರತಿ ಸಾಧಾರಣ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ವಿನೋದಮಯವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ನಿಜಕ್ಕೂ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಚಮತ್ಕಾರ. ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಇರುವ ಮಾನವೀಕರಣ (Anthropomorphism) ಎಂದರೆ, ಸರಳವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಅಥವಾ ಮನುಷ್ಯೇತರ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ (ವಸ್ತುಗಳು, ಗಿಡಗಳು ಮತ್ತು ಅಲೌಕಿಕವಾದ) ಮಾನವ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳು, ಭಾವನೆಗಳು ಮತ್ತು ಸ್ವಭಾವಗಳನ್ನು ಆರೋಪಿಸುವುದು. ಬಾತುಕೋಳಿಯನ್ನು ನೀರು ಸೆಳೆದಂತೆ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಮೋಜಿನ ಆಟವನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ವಸ್ತುಗಳತ್ತ ನೋಡುವ ಹೊಸ ಬಗೆಯ ಅನುಭವದಿಂದಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಅಚ್ಚರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಹಿಂದೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ಈ ಬಗೆಯ ಮೋಜಿನ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸಹಾನುಭೂತಿ ಮತ್ತು ಸುಸಂಬದ್ಧತೆ ಎಂಬ ಎರಡು ಪ್ರಮುಖ ಲಕ್ಷಣಗಳ ತಳಪಾಯವನ್ನು ಹಾಕಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಇವು ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಸುದೀರ್ಘವಾಗಿ ಸಂತೋಷ ಮತ್ತು ದಯಾ ಪರಮನೋಭಾವವನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ.

ಯಾವುದಾದರೂ ವಿಷಯವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗೆ ಈ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರುವುದು ಒಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಾರ್ಗ– ಅದು ಒಂದು ಬೆಣಚುಕಲ್ಲು, ಹೂವು, ಎಲೆ, ಚೆಂಡು, ಕಪ್, ಚಮಚ, ಒಂದು ಕೀ ಅಥವಾ ಬಾಚಣಿಗೆ ಆಗಿರಬಹುದು. ಅದನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿ ಅಥವಾ ಅಂತರ್ಜಾಲ ತರಗತಿಯಲ್ಲಾದರೆ ಅದನ್ನು ಪರದೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸಿ. ಬಳಿಕ ಅವುಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ನೋಡಿದ್ದೀರಿ ಅಥವಾ ಇರಿಸುತ್ತೀರಿ ಎಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ:

1. ಅದು ಹೇಗೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ?
2. ಕೇಳಿಸುವಾಗ ಅದು ಏನೆಂದು ಅನಿಸುತ್ತದೆ?
3. ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮಗೆ ಏನು ಅನಿಸುತ್ತದೆ?

ಒಂದು ಸಲಕ್ಕೆ ಒಂದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಅದರಿಂದಾಗಿ, ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಅವರು ಒಂದೇ ಒಂದು ಪದ ಬರೆಯಬೇಕು; ವಾಕ್ಯ ಅಥವಾ ಪ್ಯಾರಾ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬಾರದು. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಇದು ಒಂದು ಭಾಷೆ ಅಥವಾ ಕೈಬರಹದ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗಿರದೆ, ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಷ್ಟೇ. ಈ ವಿನೋದದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಾಡಬಹುದು.

4. ಮುಂದಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ನಡುವಿನ ಸಂವಾದವನ್ನು ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಎರಡು ನಿಮಿಷ ಮೀಸಲಿಡಬಹುದು. ಮೇಜಿನ ಜೊತೆ ಚಾಕ್‌ಪೀಸ್ ಏನು ಮಾತನಾಡಬಹುದು? ಚಹಾ ಕಪ್, ಚಮಚಕ್ಕೆ ಏನು ಹೇಳಬಹುದು, ನಿಮ್ಮ ಶಾಲಾ ಆಟದ ಅವಧಿ:

ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟು–ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಸಂಗತಿಗಳು.
ಆಟವು ಬೋಧನಾ ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುವುದಕ್ಕಿಂತ ಕಲಿಕಾ ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ಬೆಳೆಯುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಿ, ಇತರ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ತಮ್ಮೊಳಗಿನ ಮಗುತನದ ಜೊತೆಗೆ ಬೆರೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆಟದಿಂದಾಗುವ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗಷ್ಟೇ ದಕ್ಕುವುದಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಪಾಠಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಲು ವಯಸ್ಕರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಿದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಆಟವು ವಯಸ್ಕರಲ್ಲಿ ಒತ್ತಡ ನಿವಾರಣೆ, ಖಿನ್ನತೆ ನಿವಾರಣೆ ಮತ್ತು ಮಂಸಸ್ಸಾಗುವಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದೂಡುವಂತಹ ಅತ್ಯಮೂಲ್ಯ ಸಂಗತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಿಕ್ ಹೆಚ್. ಎರಿಕ್‌ಸನ್ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ– 'ಆಟವಾಡುವ ವಯಸ್ಕರು ವಾಸ್ತವದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಚಿಗೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಿಟ್ಟರೆ, ಆಟವಾಡುವ ಮಗು ಪ್ರಾವೀಣ್ಯತೆಯ ಹೊಸ ಹಂತದತ್ತ ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ'.

ಈ ಸರಳವಾದ ಮತ್ತು ಪರೀಕ್ಷೆಗೊಳಪಟ್ಟ ಆಟದ ಅವಧಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನುಭವಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಿದ್ದು, ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿ, ಮನೆ, ಪ್ರಯಾಣದ ವೇಳೆ, ವೈದ್ಯರಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವ ವೇಳೆ ಅಥವಾ ಎಲ್ಲಿಯೇ ಆದರೂ ಬಳಸಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಯೋಚಿಸಲು ಅವು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತವೆ, ಮೂಲ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು, ರಚಿಸಲು, ಜೊತೆಗಾರರೊಂದಿಗೆ ರಚಿಸಲು ಮತ್ತು ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೊಳಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಅಂಶಗಳಿಗೆ ಸಾಣೆಕೊಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕ ಚಿಂತನೆ, ಸಂವಹನ, ಸಹಭಾಗಿತ್ವ ಮತ್ತು ಆನಂದಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ರಚನೆ (Critical thinking, Communication, Collaboration and Creation in an enjoyable way) ಎಂಬುದಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು.
ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿಸುವ ಸರಳ ಸಾಧನಗಳು–ಇದಕ್ಕೆ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಗಾಗಿ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಖರ್ಚಿನ ಅಗತ್ಯವೇನೂ ಇಲ್ಲ ಹಾಗು ಯಾವುದೇ ವಯಸ್ಸಿನವರೂ ಇದನ್ನು ಆನಂದಿಸಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಒಂದಿಷ್ಟು ಸಮಯ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮಾಡುವ ಬದ್ಧತೆಯಷ್ಟೇ ಇದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗಿರುವುದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಪೋಷಕರು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಅಂಶಗಳು:

1. "ಶಿಕ್ಷಕರು" ಎಂಬ ಹಣೆಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು 'ಸಹ ಆಟಗಾರ'ನೆಂಬ ಗುರುತನ್ನು ಧರಿಸಬೇಕು. ಇದು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆಟದ ಸಮಯ ಎಂಬುದು ನೆನಪಿರಬೇಕು ಹಾಗು ಬೋಧಿಸುವ ಸಮಯ ಎಂಬ ಹಣೆಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತೆಗೆದಿರಿಸಬೇಕು.

2. ನಿಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ವಯಸ್ಸನ್ನು ಪಕ್ಕಕ್ಕಿಡಿ. ಅರ್ಹತೆ, ಇಷ್ಟಾನಿಷ್ಟ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು, ದೌರ್ಬಲ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮರೆತುಬಿಡಿ. ನಾನು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆಯುವ ವೇಳೆ, ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆ ಕ್ಷಣವನ್ನಷ್ಟೇ ಆನಂದಿಸುತ್ತೇನೆ. ಆಟದ ಅವಧಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಭಂಗವಾಗ–ದಂತೆ ನನ್ನ ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನನ್ನು ದೂರದಲ್ಲಿರಿಸುತ್ತೇನೆ. ಅದರಿಂದಾಗಿ ಆನಂದದಾಯಕವಾದ ಸಮೃದ್ಧ ರಚನಾತ್ಮಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ದಕ್ಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

3. ಮಕ್ಕಳು ಜಗತ್ತನ್ನು ಹೇಗೆ ನೋಡುತ್ತಾರೆ, ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಅನುಭವದ ತುಣುಕು ನಿಮಗೂ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ತೀರ್ಪು ಕೊಡುವ ಚಪಲವನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟ ಆಡುವಾಗ ನೀವು ಅಲ್ಲಿರುವುದು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯ ಗುಣ ಅಥವಾ ಅವಗುಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತೀರ್ಪು ಕೊಡಲಿಕ್ಕಲ್ಲ. ಆಟ ಆಡುವ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 'ಶಿಕ್ಷಕರು' ಇರುವುದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ನೀವೆಲ್ಲರೂ ಸಹ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ. ಮಕ್ಕಳು ತಮಗೆ ಗೊತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು, ಅವಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು, ಸುಳ್ಳು ಹೇಳಬಹುದು, ನಟಿಸಬಹುದು– ಆದರೂ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಅಲ್ಪವಾಗಿದ್ದು, ಅವೆಲ್ಲವೂ ಕಲ್ಪಿತ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಷ್ಟೇ. ಆದುದರಿಂದ ಇವೆಲ್ಲವೂ ಸ್ವೀಕಾರಾರ್ಹವೇ.

ತಮ್ಮನ್ನು ತಾವು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೊಳಿಸಲು ಒಂದು ಮುಕ್ತ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಅವರಿಗೆ ಒಂದು ಆರೋಗ್ಯಕರವಾದ ಕಲಿಕೆಯ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತೀರಿ. ಅಂತಹ ಒಂದು ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು, 'ನಿನ್ನ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ, ಪಾರ್ಟಿ ಉಡುಗೆ ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಹರಿದುಹೋದರೆ

ನೀನೇನು ಮಾಡುತ್ತೀಯಾ?' ಎಂದು ಕೇಳಲಾಯಿತು. 'ನಾನು ನನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ದೂರುತ್ತೇನೆ' ಎಂದು ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾಗಿ ಅದು ಉತ್ತರಿಸಿತು. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ, ಸತ್ಯದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಮ್ಮ ಧರ್ಮೋ-ಪದೇಶದ ಅಂತಃಪ್ರೇರಣೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಇಂತಹ ಉತ್ತರವನ್ನು ನೀವು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡ ಮಾತ್ರಕ್ಕೆ ಆ ಮಗು ಸುಳ್ಳುಗಾರನಾಗಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಕೊಟ್ಟಂತಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬ ಭರವಸೆಯನ್ನು ನಾನು ನಿಮಗೆ ನೀಡುತ್ತೇನೆ. ಅದರ ಬದಲಿಗೆ, ನಿಮ್ಮ ಮತ್ತು ಆ ಮಗುವಿನ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ನಂಬಿಕೆಯ ನಂಟು ಬೆಳೆಯಲು ಅದು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ.

4. ನಿಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಗಳು ಏನೇ ಇದ್ದರೂ, ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾಗ ವಾದ ಮಾಡಿದಂತೆ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ವರ್ತಿಸಬೇಡಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ನೀವು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತೆರೆದು ಆಟದ ಅವಧಿ ಮುಗಿಯುತ್ತಲೇ ಪುಸ್ತಕವನ್ನೂ ಮುಚ್ಚಿದಿರಿ ಎಂದುಕೊಳ್ಳಿ. ಆಟದ ಅವಧಿ ಎಂದರೆ ಪವಿತ್ರವಾದ, ನಂಟು ಬೆಸೆಯುವ ಒಂದು ಚಮತ್ಕಾರಿಕ ಸಮಯ. ಖಚಿತವಾಗಿಯೂ, ಒಂದು ದಿನದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಮಗು ಆಟವಾಡುವ ಯೋಚನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಆಟದಿಂದಾಗಿ ಅವರ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯು ಪ್ರಚೋದಿತವಾಗಿದ್ದು, ಒಳಗೊಳಗೇ ಪುಟಿಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಅಂತಹ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, 'ಹಗಲುಗನಸು ಬಿಟ್ಟು ಲಕ್ಷ್ಯವಿಡಿ' ಎಂದು ಹೇಳುವ ಆತುರಕ್ಕೆ ಬೀಳಬೇಡಿ. ಅವರ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಅವಧಿಗೆ ಮೀಸಲಿಟ್ಟು-ಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ನಯವಾಗಿ ಹೇಳಿ.

ಇಂತಹ ಕೆಲವು ಮೋಜಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಕಾರ್ಯರೂಪಕ್ಕೆ ತರುವುದು ಭ್ರಾಮಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಸರಳವಾಗಿ ಕಂಡರೂ, ಮಕ್ಕಳು ಗಮನಾರ್ಹ-ವಾದುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಒಮ್ಮೆ ಶುರು ಮಾಡಿದರೆ, ಅವರು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿಗೆ ಕೊನೆಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಯಾಕೆಂದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ಎಂತಹ ಅದ್ಭುತವಾದ ಯೋಚನೆ-ಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಉಪಾಯಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಲ್ಲರು ಎಂದು ಹೇಳಲಾಗದು. ಆಟವಾಡುವುದು ವಿಲಾಸದ ಸಂಗತಿಯಲ್ಲ, ಅದು ಅತ್ಯಾವಶ್ಯಕ ಮತ್ತು ಕೌಶಲ್ಯ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಸ್ತಂಭ ಎಂಬ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ನಾವು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮಗುವಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಮನೆ ಮತ್ತು ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಷ್ಟೇ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸದೇ ಮಾಡಿ – ತಿಳಿಯುವ / ನಂಬುವ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಜಗತ್ತನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಈ ಆಂತರಿಕ ಜಗತ್ತನ್ನು ಸಮೃದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನಾವು ನಿರಂತರ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು.



ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ ಅವರು ಲೇಖಕಿ, ಕಲಾವಿದೆ ಹಾಗು ಬೋಧಕಿ. ಡೆಹರಾಡೂನ್‌ನ ದಿ ಡೂನ್ ಸ್ಕೂಲ್‌ನ ಆಡಳಿತ ಮಂಡಳಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಮಹಿಳಾ ಸದಸ್ಯರಾದವರು. ಅವರು ಹಲವು ರಚನಾತ್ಮಕ ಕೆಲಸಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ– ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಲೆ, ಸಂಭಾಷಣೆ ರಚನೆ, ಕಿರುಚಿತ್ರಗಳ ನಿರ್ದೇಶನ, ಸಂಕಲನ, ಭಾಷಾಂತರ, ಕತೆಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕತೆ ಹೇಳುವುದು, ಪಾಡ್‌ಕಾಸ್ಟಿಂಗ್ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ರಂಗಗಳಲ್ಲಿ ವೆಲೆಂಟಿನಾ ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರ ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ ಅವರ ಪ್ರಮುಖ ಆಸಕ್ತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ. ಮಕ್ಕಳ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯ ಅನುಸಂಧಾನ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ತಜ್ಞರಾಗಿದ್ದು, ಹಲವು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಂದ ತಮ್ಮ ಚಿಂತನೆಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಹ್ವಾನಿತರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ 'ದಸ್ತಾಂಗೊ' ಎಂಬ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮತ್ತು ವಿಭಿನ್ನ ಗಾಯನದ ಮೂಲಕ ಅವರು ಜನಪ್ರಿಯರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಔಪಚಾರಿಕ ಮತ್ತು ಅನೌಪಚಾರಿಕ ವಲಯಗಳೆರಡಲ್ಲೂ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ನೀಡಿರುವ ವೆಲೆಂಟಿನಾ ತ್ರಿವೇದಿ, ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು storyweaverval@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಮಂಡೆಕೋಲು**

ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲೊಂದು ದಿನ

ಯೋಗೇಶ್ ಸಿ.ಆರ್.

ಮಗುವಿನ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯ, ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗು ಆರೋಗ್ಯಕರ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಆಟ ಅತ್ಯವಶ್ಯಕ. ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲೇ ಅತಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಅಂಗೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಮಾನವ ಹಕ್ಕುಗಳ ಒಡಂಬಡಿಕೆ ಎನ್ನಲಾಗುವ ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕುಗಳ ಅಧಿವೇಶನದ ನಿಯಮಾವಳಿ 31ರಲ್ಲಿ (United Nations Convention on the Rights of the Child –UNCRC 1989) ಮಗುವಿನ 'ಆಟ ಆಡುವ ಹಕ್ಕಿನ' (Right to play) ಕುರಿತು ಒತ್ತಿಹೇಳಲಾಗಿದೆ[i]. ಮಕ್ಕಳ ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ, ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನ ಹಾಗು ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವು ಪ್ರಧಾನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಅವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬದಿಂದ ವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬಕ್ಕೆ ಕೌಟುಂಬಿಕ ರಚನೆಯು ಬದಲಾಗಿರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಪೋಷಕರಿಬ್ಬರೂ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತಹ ಜೀವನಶೈಲಿ ಹಾಗು ಮಕ್ಕಳ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಒತ್ತು ನೀಡಿರುವುದು ಎಲ್ಲವೂ ಸೇರಿ ಮಗುವಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ದೊರೆಯುವ ಸಮಯವು ಕಡಿತಗೊಂಡಿದೆ. ಈ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದ ಮಕ್ಕಳಿಗಿಂತಲೂ ನಗರ ಪ್ರದೇಶದ ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚು ಬಾಧಿತರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ಅನೇಕ ಸೌಲಭ್ಯಗಳ ನಡುವೆಯೂ, ಬಹುಪಾಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಿಗುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಗಣನೀಯ ಕಡಿತವಾಗಿದೆ.

ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡುವ ಬಯಕೆ ಹಾಗು ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು ಅಂತರ್ಗತವಾಗಿರುವ ಕಾರಣದಿಂದ ಅವರನ್ನು ಆಟವಾಡುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಯಾವುದೇ ಬಾಹ್ಯ ಪ್ರೇರಣೆಯ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ. ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಅವರು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧನವೇ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಅವರ ಸಂವೇದನಾತ್ಮಕ, ದೈಹಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಹಾಗು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯವು ಆಟದಿಂದ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುವುದೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಅವರ ವಿಕಾಸಕ್ಕೂ ಅದು ಅತ್ಯಗತ್ಯವಾಗಿದೆ. 2020ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀತಿಯು (National Education Policy (NEP) 2020) ಈ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡುತ್ತಾ, ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಪೋಷಣೆ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣವು (Early Childhood Care and Education -ECCE) ತಾತ್ತ್ವಿಕವಾಗಿ ಆಟ ಹಾಗು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಆಧಾರವನ್ನಾಗಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳೆರಡನ್ನೂ ಸರಾಗವಾಗಿಸಬೇಕು ಎಂದು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟವು ಶಿಶು-ಕೇಂದ್ರಿತವಾಗಿ ಇರಬೇಕಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಚಿಂತನೆ ಹಾಗು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಪರಿಸರವನ್ನು ಶೋಧಿಸಿ ತಮ್ಮ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ತಣಿಸುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಅದು ಮಾಡಬೇಕು.

ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಮಯವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಕ್ತ ಆಟ (free play) ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಆಟ (guided play) ಎಂದು ಎರಡು ಸ್ಥೂಲ ವರ್ಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮುಕ್ತ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಗುವೇ ತಾನು ಏನನ್ನು, ಹೇಗೆ ಆಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಿಯಂತ್ರಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ತಟಸ್ಥ ವೀಕ್ಷಕರಷ್ಟೇ. ಆದರೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒದಗಿಸಲಾದ ಕಲಿಕಾ ಪರಿಸರದ ಒಳಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೂಡಾ ಓರ್ವ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಮಗುವಿನೊಡನೆ ಸಹಕಾರಿ ಭಾವನೆಯೊಂದಿಗೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದಲ್ಲದೆ, ಮಕ್ಕಳು ಆಟವನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ಒಳಾಂಗಣ ಹಾಗು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೊಸ ಕಲಿಕಾ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡಲು ಮತ್ತು ಅದಾಗಲೇ ಕಲಿತಿರುವುದನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟದ ಈ ವಿಭಾಗಗಳ ನಡುವೆ ಸಮತೋಲನ ಮತ್ತು ಸಮರ್ಪಕ ಮಿಶ್ರಣವನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕಿದೆ. ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಕಲಿಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಸಾಕಷ್ಟು ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಯೋಜಿಸಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದು, ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಆಟವನ್ನು ಸುಗಮಗೊಳಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಳಾಂಗಣ ಹಾಗು ಹೊರಾಂಗಣ, ಮುಕ್ತ ಹಾಗು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಆಟಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಗಂಟೆಯಷ್ಟು ಕಾಲ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಿ

- ಸ್ಥೂಲ ಚಲನಾತ್ಮಕ ಕೌಶಲಗಳ (Gross motor skills) ಹಾಗು ದೈಹಿಕ ಸಮತೋಲನದ ವಿಕಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಬಲಿಷ್ಠ ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಬಳಸುವಂತಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸಿ
- ಮಕ್ಕಳು ಅನ್ವೇಷಿಸಲು, ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು ಮತ್ತು ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುವ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಿ
- ಸಣ್ಣ ಗಾತ್ರದ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಬೇಡುವ ಹಾಗು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಚಲನಾತ್ಮಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು (Fine motor skills) ಮತ್ತು ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಬೆಳೆಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸಿ
- ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು, ಜೊತೆಗೆ ಒಡನಾಡಲು, ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಇತರ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ವ್ಯವಹರಿಸುವಂತಹ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಿ
- ನಾಟಕ, ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ ಮತ್ತು ನಾಟಕೀಯ ರೂಪಾಂತರ ಮೊದಲಾದವುಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲ್ಪನೆಗೆ, ಅನುಕರಣೆಗೆ ಹಾಗು ಸೃಜನಶೀಲ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡಿ

ಸಂಗಾರೆಡ್ಡಿ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅಂಗನವಾಡಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಿರ್ಮಾಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಗಮನಹರಿಸುವ ಆರು ಬೋಧನಾ ಪದ್ಧತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವೂ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಈ ಬೋಧನಾ ಪದ್ಧತಿಯು ಶಿಕ್ಷಕರು ದಿನವೂ, ಕಡಿಮೆ ಎಂದರೆ ಒಂದು ಗಂಟೆಯಷ್ಟು ಒಳಾಂಗಣ ಹಾಗು ಹೊರಾಂಗಣ, ಮುಕ್ತ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಬೇಕು ಎಂಬ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಆಟವಾಡುವುದು ಸಮಯವನ್ನು ಪೋಲು ಮಾಡಿದಂತೆಯೇ?

ಅಧೆಮ್ಮ ಹೈದರಾಬಾದ್‌ನಿಂದ 120 ಕಿ.ಮೀ. ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರವೊಂದರ ಶಿಕ್ಷಕಿ. ಅವರ ಪಾಲನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಮಗು ಶೈಲಜಾಳ ಅಮ್ಮ ಒಂದು ಸಂಜೆ ಅಧೆಮ್ಮ ಅವರನ್ನು ಕಾಣಲು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಮಗಳು ಶೈಲಜಾ ಅಂಗನವಾಡಿಯಲ್ಲಿ ಬಹುಪಾಲು ಸಮಯ ಆಟವಾಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನೇ ತಾನು ನೋಡುತ್ತಿರುವು-ದಾಗಿಯೂ, ಶೈಲಜಾ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಏನನ್ನೂ ಕಲಿಯುತ್ತಿಲ್ಲವೆಂದೂ, ಇದರಿಂದ ಅವಳು ಒಂದನೇ ತರಗತಿಗೆ ಸೇರುವಾಗ ಅವಳಿಗೆ ಅನನುಕೂಲವಾದೀತು ಎಂಬ ಆತಂಕವನ್ನು ತೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಕೆ ಬಂದಿದ್ದರು. ಅವರಿಗೆ ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಮರುದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ 10:30ಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಅಧೆಮ್ಮ ಹೇಳಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿದಿನ ನೀಡಲಾಗುವ ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಸೇವಿಸುವ ವೇಳೆಗೆ ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಬೆಳಗ್ಗೆ 9 ಗಂಟೆಗೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಶುಭಾಶಯ ಕೋರಿ ಸ್ವಾಗತಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ತಾನು ದಿನವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದುದಾಗಿ ಅಧೆಮ್ಮ ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿಗೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತು ಸಂಭಾಷಿಸುತ್ತಾರೆ, ನಟನೆಯೊಂದಿಗೆ ಶಿಶುಗೀತೆಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ, ಕಥೆ ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪ್ರತಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯೂ ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳ ಕಾಲ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆ ಬಳಿಕ ಇದೀಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುವುದಾಗಿ ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಮೊಟ್ಟೆ ತಿಂದು ಕೈತೊಳೆದುಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೊರ ಹೋಗಿ ಆಡಬಹುದು ಎಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತನ್ನ ಆಯ್ಕೆಯ ಒಂದೋ ಎರಡೋ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರ ಮೇಜಿನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರಿಸಿದ್ದ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟದ ಡಬ್ಬದಿಂದ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಓಡುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿಗೆ ಆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾ, "ಮಕ್ಕಳು ಹೊರಗೆ ಆಡಲು ಹೋಗುವಾಗ ಅದೆಷ್ಟು ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇರುತ್ತವೆ ನೋಡಿ; ಖುಷಿಯಿಂದಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ದುಃಖದಲ್ಲಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಮತ್ತು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ" ಎಂದರು. ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರೂ ಹೊರಗೆ ಬಂದು ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುವುದು ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಮುಂದಿನ ಮೊಗಸಾಲೆಗೆ ಹೋಗಿ ಕುಳಿತರು. ಶಿಕ್ಷಕರು, "ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಗಳಿವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲದೆ ತಮ್ಮಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾವೇ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಕ್ತ ಆಟ. ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ರೂಪದ ಈ ರೀತಿಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುಗಳಿಲ್ಲದೆ ಓಡುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು, ಜಾರುವುದು, ಇತ್ಯಾದಿ ದೈಹಿಕ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅವರು ಚೆಂಡು, ಬ್ಯಾಟು ಅಥವಾ ಹೂಲಾ ಪಟ್ಟಿಯಂತಹ (hula hoop) ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ದೈಹಿಕ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಎಲ್ಲವೂ ಅವರ ದೇಹದ ಸ್ನಾಯುಗಳು ಬೆಳೆದು ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾಗಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ" ಎಂದರು.



ಇಪ್ಪತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳ ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿಗೆ, "ಈಗ ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ಸಮಯ. ನಿರ್ದೇಶಿತ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ನಾನು ನೀಡುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ." ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದರು. ಅವರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಬಳಿಗೆ ಕರೆದು ಅವರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿದರು. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ದೊಡ್ಡದೊಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆದು ಒಂದು ತಂಡವನ್ನು ಅದರೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿದರು. ಈ ಮಕ್ಕಳು ಈಗ ಕೋತಿಗಳಾಗಲಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಅವರು ತಿಳಿಸಿದರು. ಎರಡನೇ ತಂಡವನ್ನು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಚದುರಿ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ, ಚೆಂಡೊಂದನ್ನು ಅವರ ಕೈಯಲ್ಲಿತ್ತರು. ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಅವರು ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿದ್ದ ಕೋತಿಗಳು ಹಿಡಿಯಲಾಗದಂತೆ (ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗಿರುವ) ತಮ್ಮ ತಂಡದವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸಿಗುವಂತೆ ಹೇಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕೆಂದು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಪ್ರತಿ ಸಲ ಕೋತಿಗಳು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಾಗಲೂ ಆಕೆ ಕೋತಿಗಳ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಹತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳ ಬಳಿಕ ಅವರು ತಂಡಗಳ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಬದಲಾಯಿಸಿದರು. ಕೊನೆಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹೊಡೆದು ಪರಸ್ಪರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಸೂಚಿಸುವಂತೆ ತಂಡದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ತಿಳಿಸಿದರು.



ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೈತೊಳೆದು ಒಳಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಹೇಳಿದರು. ಮಕ್ಕಳ ಪೈಕಿ ಒಂದು ಮಗು ಕೈತೊಳೆಯಲು ನೀರು ಬಿಡುವ ಕೆಲಸ ವಹಿಸಿಕೊಂಡಿತು. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಬೂನು ಬಳಸಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕೈ ತೊಳೆದು ಒಳನಡೆದರು. ಶಿಕ್ಷಕರೂ ಕೈ ತೊಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು, ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದ ಹೇಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಕಣ್ಣು-ಕೈಗಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಅವರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು, ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ತೊಡಗುವಾಗ ಈ ಕೌಶಲವೇ ಅವರ ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ಬರುವುದರಿಂದ ಇವು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯಬೇಕಿರುವ ಅತಿಮುಖ್ಯ ಕೌಶಲವಾಗಿದೆ ಎಂದೂ ತಾಯಿಗೆ ವಿವರಿಸಿದರು. ಕೇಂದ್ರದ ಒಳಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಒಂದು ಖಾಲಿ ಹಾಳೆ ಮತ್ತು ಎರಡು ಬಣ್ಣದ ಪೆನ್ಸಿಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನೀಡಿ, ಹಿಂದಿನ ದಿನ ತಾವು ಪ್ರಕೃತಿ ಸಂಚಾರಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ ನೋಡಿದ ಗಿಡಗಳ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಿದರು. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಬಿಸಿಯೂಟದ ಸಮಯವಾಯಿತು. ಊಟ ಮಾಡಿದ ಮಕ್ಕಳು ಕಿರುನಿದ್ದೆಗೆ ಜಾರಿದರು.



ಮಧ್ಯಾಹ್ನ 2 ಗಂಟೆಯ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎಬ್ಬಿಸಿ, ಅವರಿಗೆ "ಕಲಿಕೆ ಮೂಲೆ"ಗಳಲ್ಲಿ (learning corners) ಆಟವಾಡುವಂತೆ ಹೇಳಿದರು. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಬಿಲ್ಡಿಂಗ್ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ರೈಲು, ಬಸ್ಸು, ಕಟ್ಟಡಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಆಟವಾಡತೊಡಗಿದರು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವರೆಡೆಗೆ ಬೊಟ್ಟುಮಾಡುತ್ತ ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿಗೆ, "ಮಕ್ಕಳು ಬಿಲ್ಡಿಂಗ್ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳ ಜೊತೆ ಆಡುವಾಗ ಅವರ ಕೈ ಬೆರಳುಗಳು ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾಗುತ್ತವೆ. ಅವರು ತಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೇರೆ-ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಲು ಬಳಸುತ್ತಾರಲ್ಲದೆ, ತಪ್ಪನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅವರ ತಾಳ್ಮೆ ಮತ್ತು ಏಕಾಗ್ರತೆಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ." ಎಂದರು.

ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಳಿಕ, "ಪುಸ್ತಕದ ಮೂಲೆ"ಯಲ್ಲಿ (book corner) ಕುಳಿತು ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ತಿರುವಿಹಾಕುತ್ತಾ, ಅವುಗಳನ್ನು ಓದುತ್ತಿರುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳತ್ತ ಬೊಟ್ಟುಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದರು. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು "ಬೊಂಬೆ ಮೂಲೆ"ಯಲ್ಲಿ (doll corner) ಕುಳಿತಿರುವುದನ್ನು ತೋರಿಸಿದರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಗು ಅಡುಗೆ ಮನೆ ಆಟಿಕೆಗಳಿಂದ ಅಮ್ಮನಂತೆ ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿತ್ತು. ಇನ್ನೆರಡು ಮಕ್ಕಳು ವೈದ್ಯರ ಆಟಿಕೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಡುತ್ತಿದ್ದವು. ಒಂದು ಮಗು ವೈದ್ಯರಂತೆಯೂ ಮತ್ತೊಂದು ರೋಗಿಯಂತೆಯೂ ನಟಿಸುತ್ತಿದ್ದವು. "ಮುಕ್ತ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ವಯಸ್ಕರ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ನೋಡುವುದನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ, ಹೊಸ ವಾಸ್ತವಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮರುನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ; ಹಾಗು ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಸೇರಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಸಹಪಾಠಿಗಳೊಂದಿಗಿನ ಈ ಒಡನಾಟವು ಅವರ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ವಿಕಾಸಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದರು. ತನ್ನ ಮಗು ಸರಳ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಎಷ್ಟೊಂದು ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿದು ಶೈಲಜಾಳ ತಾಯಿ ಅಶ್ಚರ್ಯ-ಚಕಿತರಾದರು. ಆಟದಿಂದ ಸಮಯ ಹಾಳು ಎಂಬ ನಂಬುಗೆಗೆ ಆಕೆ ಅಂದೇ ಇತಿಶ್ರೀ ಹಾಡಿದರು. ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ವಿವರಿಸಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸಿ, ಸಾಧ್ಯವಾಗುವ ಎಲ್ಲ ವಿಧದಲ್ಲೂ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಬೆನ್ನೆಲುಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವ ಮಾತುಕೊಟ್ಟರು. ಶಿಕ್ಷಕರು, "ಈ ಶನಿವಾರ ತಿಂಗಳ ಪೋಷಕರು-ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಂವಾದದ ದಿನದಂದು (ECCE Day) ನೀವಿಂದು ನಿಮ್ಮ ಅನುಭವದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ಉಳಿದ ಪೋಷಕರಿಗೂ ವಿವರಿಸಿದರೆ ಅವರೂ ಇದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಇನ್ನೂ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಬೆಂಬಲಿಸಬಹುದು" ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದರು.

ಸಮರ್ಥರನ್ನಾಗಿಸುವ ಪರಿಸರದ ಸೃಷ್ಟಿ

ಭೌತಿಕ ಪರಿಸರ

ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರವು ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಶುಚಿಯಾಗಿ, ಆರೋಗ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿ, ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಇರಬೇಕು. ಕೇಂದ್ರದ ಬಳಕೆಗಾಗಿ ಒಂದೇ ಒಂದು ಕೊಠಡಿಯಿರುವ ಕಡೆ, (ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಬಿಸಿಯೂಟದ) ಅಡುಗೆ ಕೆಲಸಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಕಾಗುವ ಜಾಗವನ್ನು ಉಳಿದ ಜಾಗದಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಇರುವಂತೆ ಕಲಿಕಾ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಣಿಗೊಳಿಸಿರಬೇಕು. ಆಟ ಹಾಗು ಮುದ್ರಿತ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಪ್ರಚೋದಕವಾಗಿದ್ದು, ನಿಗದಿತ ದಿನದಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಯಾವ ರೀತಿ ತೊಡಗಿಸಬೇಕೆಂಬ ಶಿಕ್ಷಕರ ಎಣಿಕೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಆ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸಬೇಕು.

ಮಾನಸಿಕ ವಾತಾವರಣ

ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಾಳಜಿ ತೋರುತ್ತಾ, ಗೌರವಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ವ್ಯವಹರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಭಯರಹಿತವಾದ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದೇ ಹಿಂಜರಿಕೆಯಿಲ್ಲದೆ ತಮ್ಮನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಆರಾಮದಾಯಕವಾದ ವಾತಾವರಣ ಇರಬೇಕು. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಅವರವರ ವಿಕಾಸದ ಹಂತಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅವಕಾಶಗಳು ದೊರೆಯಬೇಕು. ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರ ನಿರ್ವಹಣೆಗಿಂತಲೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸಬೇಕು.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮತ್ತು ಮಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಾತ್ರ

ಕಾಗದ ಮತ್ತು ಪೆನ್ಸಿಲಿನ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಯ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನಕ್ಕೆ ಒದಗಿಬರಬಹುದು; ಆದರೆ, ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಈ ವಿಧಾನಗಳು ನಿರರ್ಥಕವೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಅಂಗನವಾಡಿ ಕೇಂದ್ರದ ಮಕ್ಕಳ ವಿಕಾಸದ ಹಂತಗಳನ್ನು ಅರಿಯಲು ಆಟವೂ ಒಂದು ವಿಧಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹಾಗು ತಂಡದ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಸುಗಮಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ ಹಾಗು ತಾವು ಗಮನಿಸಿದ್ದನ್ನು ಕಥೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ, ಅವಲೋಕನ ವರದಿ, ನಿರಂತರ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ

ಸಮಯದವರೆಗೆ ದಾಖಲಿಸಲಾದ ಈ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ವಿಕಾಸದ ಹಂತವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಇವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಅಗತ್ಯ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಯೋಜಿಸ-ಬಹುದಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವರ್ಷದ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಅನುಸರಿಸ-ಬೇಕಿರುವ ಒಂದು ನಿರಂತರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಇದಾಗಿದೆ.

ಆಟದಿಂದ ದೊರೆಯುವ ಲಾಭಗಳು

ಆಟವೆಂಬುದು ಕೇವಲ ಭೌತಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಮಕ್ಕಳ ಭಾಷಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಂವೇದನಾತ್ಮಕ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಒತ್ತಾಸೆಯಾಗಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಮೆದುಳಿನ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಟ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತದೆ; ಏಕೆಂದರೆ, ಕೌಶಲ್ಯಗಳ ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಬಳಕೆಯಿಂದ ನರಕೋಶಗಳ ಸಂಧಿಸ್ಥಾನದ (synaptic connections) ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಬಲಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಕಲೆತು ಆಡುವಾಗ ಅವರ ನಡುವೆ ಪರಸ್ಪರ ಸಂವಹನವು ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಪಾತ್ರಾಭಿನಯ ಹಾಗು ನಾಟಕರೂಪದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುತ್ತಾ, ಆಲಿಸುತ್ತಾ, ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಾ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಶಿಕ್ಷಕರ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಆಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವೆಲ್ಲವೂ ಅವರಿಗೆ ಮೌಖಿಕಭಾಷಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು (verbal-linguistic abilities) ಕಲಿಯುವ, ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಆಟವು ಭೌತಿಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ, ಮಕ್ಕಳು ಶಕ್ತಿ, ನಮ್ಯತೆ, ನೈಪುಣ್ಯತೆ, ಸಮನ್ವಯ ಮತ್ತು ಅವರ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಹೆಚ್ಚಿನ ನಿಯಂತ್ರಣಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಮೂಲಕ ಅವರು ತಮ್ಮ ದೇಹದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹಾಗು ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸಿ ಅರಿಯುತ್ತಾರೆ. ನಿಗದಿತ ಗುರಿಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಯೋಚನೆ, ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ, ತರ್ಕ, ಊಹೆ ಹಾಗು ಸಮಸ್ಯಾ-ಪರಿಹಾರದ ಗುಣಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಮಕ್ಕಳು ಇತರ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಗೆ ಆಡುವಾಗ ತಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು, ಹಂಚಿ-ಕೊಳ್ಳುವ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು, ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯನ್ನು, ಸಹಕರಿಸುವುದನ್ನು ಹಾಗು ಕಾಳಜಿ ತೋರಿಸುವುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತಿನ ತಮ್ಮ ಪ್ರಸಕ್ತ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯನ್ನು ಹಾಗು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಹೊಸ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ತಮ್ಮ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು ಹಾಗು ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.



ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟವು ಮಗುವಿಗೆ ತನ್ನ ಪರಿಸರವನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸಲು ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುತ್ತಾ, ಹಾಗೆ ಆಡುವ ಅನೇಕಾನೇಕ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿಯ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಜಗತ್ತನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಾಟಕೀಯ ಆಟವು ಮಕ್ಕಳು ಹಣದಂತಹ ಅಮೂರ್ತ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ ನೋಡಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಕೌಶಲಗಳ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಎಡೆಮಾಡುವ ವಯಸ್ಕರ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅವರಿಗೆ ಭಯವನ್ನು ನೀಗಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇವೆಲ್ಲದರಿಂದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಾಗ ಅವರ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ, ಪುಟಿದೇಳುವ ಗುಣ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಭಿಮಾನವು ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂವಹನದ, ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ, ಸರದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವ, ಸ್ವ-ನಿಯಂತ್ರಣದ, ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ನಾಯಕತ್ವದ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಲು ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಮಗು ಅಪರಿಚಿತ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಕೂಡಿ ಆಡುವುದರಿಂದ ಅದರ ಆತಂಕ, ಭಯ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು, ಸಮಯ ಕಳೆದಂತೆ, ಮಗುವಿಗೆ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಹೊಸಬರನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಮೇಲ್ಮುಖ ಸಮನ್ವಯ (Upward integration of play)

ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಾತಾವರಣದ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಅಂಶವೆಂದೇ ಭಾವಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪೂರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತವನ್ನು ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಆಟವನ್ನು "ಕ್ರೀಡಾ ಅವಧಿ"ಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಿ ಅದನ್ನು ಬೇರೆಯಾಗಿ ನೋಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀತಿ 2020ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಾದ I ಮತ್ತು II ನ್ನು ಪೂರ್ವಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದೊಂದಿಗೆ "ಬುನಾದಿ ವರ್ಷಗಳು" (Foundational years) ಎಂದು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟವು ಪೂರ್ವಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತವನ್ನು ದಾಟಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತವನ್ನೂ ವ್ಯಾಪಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಾಗು ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರ ಮನೋಧರ್ಮದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಬೋಧನಕಲೆಯ ಭಾಗವಾಗಿ ಅಂಗೀಕರಿಸುವ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತರಬೇಕಿದೆ. ಆಟದ ಮೇಲ್ಮುಖ ಸಂಘಟನೆಗಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಿರ್ಮಾಣವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗುರಿಯಾಗಿಸುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಪರಾಮರ್ಶನ

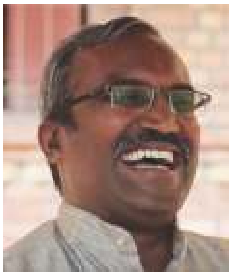
i United Nation Human Rights Office of the High Commissioner. Convention on the Rights of the Child. General Assembly Resolution 44/25 of 20 November 1989. Available at: https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx. Accessed April 22, 2021

ಕೊನೆ ಟಿಪ್ಪಣಿ:

Ministry of Human Resource Development. (2020). National Education Policy 2020, Delhi. Government of India.

Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). Play, development, and early education. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Vygotsky, L. (1978). Mind and society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.



ಯೋಗೇಶ್ ಜಿ.ಆರ್. ಅವರು ತೆಲಂಗಾಣ ರಾಜ್ಯದ ಸಂಗಾರೆಡ್ಡಿ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ "ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ" ಉಪಕ್ರಮದ ಮುಂದಾಳತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು "ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ"ದ ವಿಷಯವಾಗಿ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ತಂಡವೊಂದರ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಗು ಅಂಗನವಾಡಿ ಕಾರ್ಯಕರ್ತರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕಾಗಿ ಅಳತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಬಹು-ರೂಪಾತ್ಮಕ ಸಹಭಾಗಿತ್ವದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ತ್ವದ ಪಾತ್ರವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಪುದುಚೇರಿ ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮತ್ತು ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಿರ್ಮಾಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದರು. ಅವರು ಶಿಕ್ಷಣ, ಮಾಹಿತಿ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಹಾಗು ಆಡಳಿತ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆದ 22 ವರ್ಷಗಳಿಂದ ವಿಭಿನ್ನ ಹುದ್ದೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು yogesh.r@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಮಂಡೆಕೋಲು**

ಸಂಪಾದಕರಿಗೆ ಪತ್ರಗಳು



ಅಕ್ಷತಾ ಎಸ್. ಬೆಲ್ಲುಡಿ ಅವರ 'ಒಗ್ಗಿಕೊಂಡು ಬದಲಾಗಲು ಕಲಿಯುವುದು' ಮತ್ತು ಅನಿಲ್ ಕುಮಾರ್ ಪಟೇಲ್ ಅವರ 'ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸ್ ಕರೆಗಳ ಮೂಲಕ ಪರಿಸರ ಅಧ್ಯಯನ' ಲೇಖನಗಳು ತುಂಬಾ ಪ್ರೇರಣಾದಾಯಕವಾಗಿದ್ದವು. ಸದ್ಯದ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಕೈಗೊಂಡ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಶ್ಲಾಘನೀಯ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಒಡನಾಡುವ ವಿಧಾನಗಳು ಅವರೆಷ್ಟು ಸೃಜನಶೀಲರು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂತರ್ಜಾಲ ಪರಿಸರ ಅಧ್ಯಯನದ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಪ್ರಮಾಣವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಅನುಪಾಲನೆಗಳು, ಹಾಗು ವಾಟ್ಸಾಪ್ ಮನೆಗೆಲಸಗಳು ಭರವಸೆ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಜೊತೆಗೆ, ತರಗತಿಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಸಕ್ತಿ ಕುಂದದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಭೌತಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲೇ ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾದುದರಿಂದ, ಆನ್‌ಲೈನ್ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಗೆ ಇದನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸಿದರೆನ್ನುವುದನ್ನು ನನಗೆ ಊಹಿಸಲೂ ಆಗದು. ಇನ್ನೊಂದು ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಪೋಷಕರ ಮನವೊಲಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಆನ್‌ಲೈನ್ ವೇದಿಕೆಯೊಂದನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ಶಿಕ್ಷಕರ ಉದಾಹರಣೆಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ನಿಜಕ್ಕೂ ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿದೆ. ಪೋಷಕರಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೆಡೆಗೆ ಸಾಗಿ, ನಂತರ ಗ್ರಾಮ ಪಂಚಾಯತಿಯನ್ನೂ ತನ್ನ ತೆಕ್ಕೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ನಿಜಕ್ಕೂ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹದಾಯಕ. ಶಾಲೆಯು ಸಮುದಾಯದ ಅಂಗವಾಗಿದ್ದ, ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ಒಂದು ಸಮುದಾಯದಂತೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿ ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ಇದು ನೆನಪಿಗೆ ತರುತ್ತದೆ.

ಗೌತಮ ಟಿ.ಆರ್., ಜಿಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಥೆ, ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್, ಪುದುಚೇರಿ

ನಾನು ಅಂತಿಮ ವರ್ಷದ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ. ನನ್ನ ಅಧ್ಯಯನ, ಸಂಶೋಧನಾ–ಪರಿಚಯ (Introduction to Research) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ 'ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್'ನ ಲೇಖನಗಳು ನೆರವು ನೀಡಿವೆ. ಈ ನಿಯತಕಾಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾಗುವ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳು ಹಾಗು ವಿವಿಧ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಅನುಭವ ಕಥನಗಳು ಬಹಳ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ನನಗೆ ಅರಿವಿದೆ.

– **ತನಿಶಾ ಆರ್.ವೈ.**, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ, ಎಂಎ ಶಿಕ್ಷಣ, ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಬೆಂಗಳೂರು

ಸಕಾಲಿಕವಾದ ಮತ್ತು ಅತ್ಯಂತ ಗಂಭೀರ ವಿಚಾರವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡು 'ನಾಗರಿಕತೆಯ ಶಿಕ್ಷಣ'ದ ವಿಷಯವಾಗಿ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಪ್ರಕಟವಾದ 'ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್' ಸಂಚಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಸೂಚಿಸಲು ಇದನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ನಾಗರಿಕತೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ವಿಭಿನ್ನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳನ್ನು, ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಹಾಗು ಚಿಂತನೆಗಳನ್ನು ಇದು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿರುವ ಲೇಖನಗಳು ಒಳನೋಟ ನೀಡುವಂತಿದ್ದು, ಸದ್ಯ ಶಾಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿರುವ ನನ್ನ ಈ ಹಿಂದಿನ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯವನ ಸಹೋದ್ಯೋಗಿಗಳಿಗೆ – ಈ ಸಂಚಿಕೆಯ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಓದುವಂತೆ, ಪರ್ಯಾಲೋಚಿಸುವಂತೆ ಅಲ್ಲದೆ, ಈ ಸಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಕೆಲ ವಿಚಾರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸಕ್ರಿಯರಾಗುವಂತೆ ಅವರ ಮನವೊಲಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ದುಃಖಕರ ಸಂಗತಿಯೆಂದರೆ, ಕೋವಿಡ್ ಸಾಂಕ್ರಾಮಿಕ ಹಾಗು ತತ್ಸಂಬಂಧಿತ ಆತಂಕಗಳು, ಹೆಣಗಾಟಗಳು ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ನಾಗರಿಕತೆಯ ಕಲ್ಪನೆಗಳ ಅವಗಣನೆಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತಿದೆ. ಈ ಕಾರಣಕ್ಕೆ ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್ ಈ ಸಂಚಿಕೆಯು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂಚಿಕೆಯನ್ನು ವೃತ್ತಿಪರರು ಹೇಗೆ ಬರಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ, ಈ ವಿಚಾರಗಳು ಹೇಗೆ ಶಾಲಾ ಆಚರಣೆಗಳ ಭಾಗವಾಗಬಹುದು ಎಂಬ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ನನಗೆ ಕುತೂಹಲವಿದೆ.

ಸೂರಜ್ ಜಾಕೋಬ್, ಸಂದರ್ಶಕ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು, ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಬೆಂಗಳೂರು

ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್‌ನ ಹಿಂದಿನ ಸಂಚಿಕೆಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಲಿಂಕ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಬಹುದು
https://azimpremjiuniversity.edu.in/learning-curve

ಸಲಹೆಗಳು ಅಥವಾ ಅನಿಸಿಕೆ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು, ನಮಗೆ ಬರೆಯಿರಿ
learningcurve@apu.edu.in

ಮುದ್ರಣ ಮತ್ತು ಪ್ರಕಟಣೆ: ಮನೋಜ್ ಪಿ, ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಫೌಂಡೇಷನ್ ಫಾರ್ ಡೆವಲಪ್‌ಮೆಂಟ್ ಪರವಾಗಿ
ಮುದ್ರಣ: ರಮ್ಯಾ ರಿಪ್ರೋಗ್ರಾಫಿಕ್ ಪ್ರೈ ಲಿಮಿಟೆಡ್, ಸರ್ವೇ ನಂ. 16/2ಬಿ, ಸಿಂಗಸಂದ್ರ ಗ್ರಾಮ, ಎಇಸಿಎಸ್ ಲೇಔಟ್,
ದಕ್ಷಿಣ್ ಹೋಂಡಾ ಹಿಂಭಾಗ, ಹೊಸೂರು ರಸ್ತೆ, ಬೆಂಗಳೂರು – 560068 ಕರ್ನಾಟಕ
ಪ್ರಕಟಣೆ: ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ, ಸರ್ವೇ ನಂ. 66, ಬುರುಗುಂಟೆ ಗ್ರಾಮ,
ಬಿಕ್ಕನಹಳ್ಳಿ ಮುಖ್ಯ ರಸ್ತೆ, ಸರ್ಜಾಪುರ, ಬೆಂಗಳೂರು – 562125

ಪ್ರೇಮಾ ರಘುನಾಥ್, ಮುಖ್ಯ ಸಂಪಾದಕಿ, ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕರ್ವ್

ಮುಂದಿನ ಸಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿ
ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿ

ನಷ್ಟವಾದ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸುವುದು ಹೇಗೆ?

ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ
ಸರ್ವೇ ನಂ. 66, ಬುರುಗುಂಟೆ ಗ್ರಾಮ,
ಬಿಕ್ಕನಹಳ್ಳಿ ಮುಖ್ಯ ರಸ್ತೆ, ಸರ್ಜಾಪುರ
ಬೆಂಗಳೂರು–562125

ದೂರವಾಣಿ: 080-66144900
www.azimpremjiuniversity.edu.in

ಫೇಸ್‌ಬುಕ್: /azimpremjiuniversity
ಇನ್‌ಸ್ಟಾಗ್ರಾಂ: @azimpremjiuniv
ಟ್ವಿಟರ್: @azimpremjiuniv